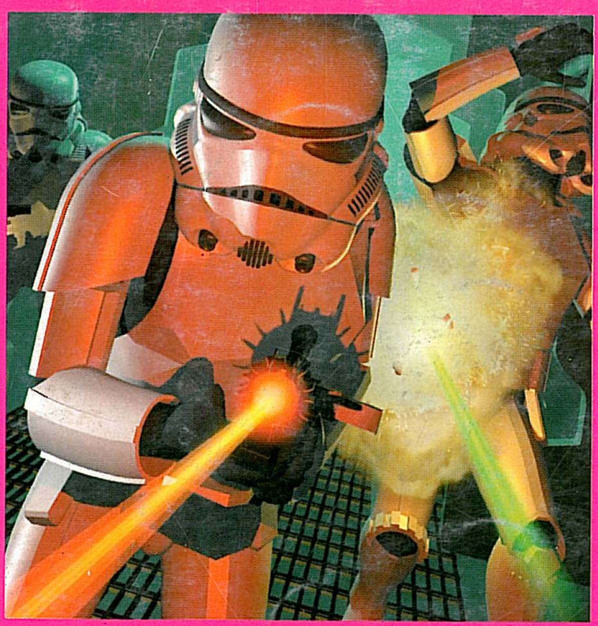
SUPER JUEGOS

Nº 57 ● ENERO 1997 ● 395 PTAS.

GRUPO ZETA



PLAYSTATION

DARK FORCES

Lucas Arts y su inolvidable saga de las galaxias encabezan uno de los catálogos más importantes de la próxima temporada.



GRATIS CON ESTE NUMERO

SUPLEMENTO

JAPANMANIA

7 SEXY NIPPON GIRLS

NOVEDADES

SATURN

BOMBERMAN

VIRTUAL ON

JUNGLA DE CRISTAL

PLAYSTATION



TWISTED METAL 2

JET RIDER

I.S.S. DELUXE

LOS MEJORES TRUCOS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

PLAYSTATION

TOBAL No. 1

FURIA DE TITANES

EL AUTOR DE DRAGON BALL Y SQUARESOFT UNEN SUS FUERZAS EN ESTE ESPECTACULAR JUEGO DE LUCHA Y AVENTURA

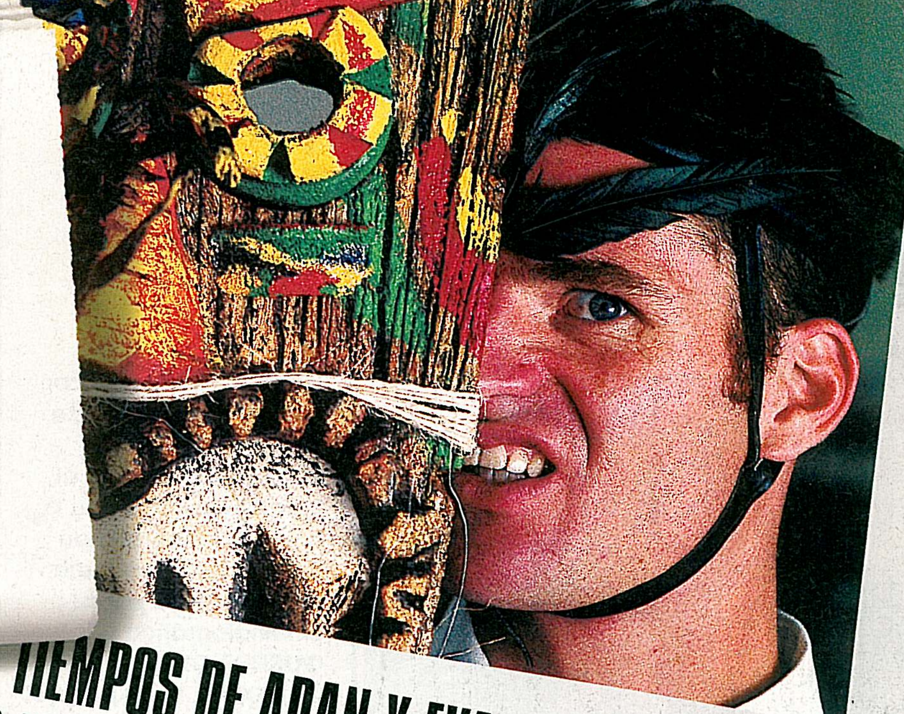




El arte
Prepa
El 97 va a ser m
Los presagios de Marcelus Góngorus para el próximo año.
El famoso vidente augura que fenómenos como los del 96, se repetirán. “Se acerca la era de Acuario -señala Marcelus- y 1997 va a traernos emociones aún más
NUEVOS METODO
DE ENTRENAMIE
CONDUCEN A LA
DEL KUNG
Hong Kong. Lee Hong, el mun
maestro de la escuela de Wu Xuan, en g
Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de “Tekken 2”, Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desaliñada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas,
Lee Hong dijo: “No tengo nada que hacer contra mis alumnos.
¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu?
y siempre me derrota
mi. Son invencibles. Si las co
no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo”. Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: “Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda”. Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.
Maestro de Kung-Fu, Lee Hong. “Ya no puedo con ellos”.
TEKKEN 2 TM
PlayStation
PAL
SONY
namco
TODO EL PODER
Cualquier duda que tengas sobre Playstation,
STAGE3 02'33"63 PUSH P2 START
ROGER
KUNIMITSU
KAZU
KUMA
MICHELLE
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
TN & © 1994. 1995. 1996 Namco Ltd. All rights reserved. namco Namco is a registered trademark of Namco Ltd.

raos.
ucho más fuerte.

fuertes". Góngorus ha tenido visiones llenas de plataformas multidimensionales, deportes hiperreales, arriesgadas misiones, coches alucinantes y combates sin reglas. "Que estos presagios -concluye el vidente- nos sirvan para pasar unas Navidades inolvidables".



LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.

Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash-bandicootmanía* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta- "Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de *"Crash Bandicoot"* han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.

"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"

La mejor receta, para la tarta de manzana.

CRASH BANDICOOT

PlayStation

PAL

SONY

EN TUS MANOS.

puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.











SUMARIO

ENERO 1997

57

EN PORTADA

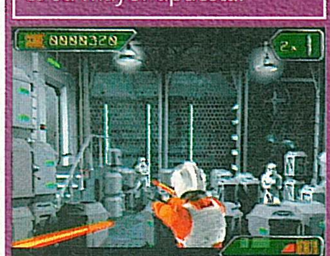


Empezamos el año con fuerza, con una fuerza que espero nos acompañe a todos, al igual que acompaña a los juegos estrella de Lucas Arts basados en la maravillosa saga cinematográfica LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. Un reportaje incluido en este número que acompaña como referencia principal a TOBAL Nº1, el bautismo de Square en los 32 bits de PlayStation que nos hace pronosticar todo un maremagnum de fantásticas creaciones de esta compañía, una de las más laureadas gracias a su impresionante catálogo de juegos. Una portada que abre paso a uno de los números más potentes de SUPER JUEGOS.



LUCAS ARTS

Después de asombrarnos con sus producciones para 16 bits, la magia de esta compañía se prepara para abordar su conquista de las máquinas de última generación. La saga de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS es su mayor apuesta.





TWISTED METAL 2

La segundas partes nunca fueron buenas es un dicho que difícilmente se puede aplicar al mundo de los videojuegos, como en el caso de éste, que supera en todos los aspectos al brillante y reconocido primer TWISTED.



SUPER PREVIEWS

20 JET RIDER
Una espectacular carrera de motos futuristas programada por **Single Track**, los creadores de TWISTED METAL.

22 SONIC 3D
El colosal juego de ***Mega Drive*** ya tiene su espejo en los 32 *bits* de de **Sega**. Apenas variaciones.

24 SUIKODEN
El mejor juego de rol del momento viene avalado por la firma de **Konami**. Será traducido al inglés y casi se considera como un juego de culto.

26 I. S. SOCCER DELUXE
Aquí tenéis la conversión del juego de fútbol más sorprendente de los últimos tiempos a ***PlayStation*** sin apenas modificaciones.

28 KING'S FIELD
Juego de rol en un fantástico entorno tridimensional, que por fin verá la luz en el mercado europeo.

29 BUBBLE BOBBLE 2
Segunda parte del clásico de las plataformas y conversión directa de recreativa que recibirán con los brazos abiertos los amantes del género.

REVIEWS

50 LOMAX
Un grandioso juego de plataformas protagonizado por uno de los personajes de la veterana saga de los LEMMINGS.

54 FIFA SOCCER 97
Electronic Arts da nuevos bríos a su niña bonita, aumentando si cabe la calidad de sus gráficos.

56 VIRTUAL ON
Sega sigue alimentando a sus usuarios con maravillosas conversiones de sus arcades más celebrados.



TOBAL Nº1
Square presenta su bautismo en el mundo de los beat´em-up, presagiando lo que nos espera cuando su FINAL FANTASY VII aparezca en el mercado. Equilibrado, gráficamente sorprendente y muy divertido.



36

BROKEN SWORD
Una impresionante aventura gráfica para **PlayStation** traducida y doblada al castellano. Este mes os ofrecemos la primera parte de la review, y en el número de Febrero la segunda entrega con la correspondiente ficha.



42

BOMBERMAN
El mejor BOMBERMAN de la historia, con una impresionante opción de diez jugadores que hara las delicias de familas numerosas, colegios de parvulitos y montes píos de novias de **De Lúcar**. Toda una bomba jugable.





DISRUPTOR
Otro juego más que sigue las directrices de DOOM, pero con un entorno gráfico tan cuidado que hace que ocupe uno de los papales más importantes de este final y comienzo de año. Una auténtica gozada visual.



60 DESTRUCTION DERBY 2
Es uno de los juegos que mejor resume la carrera al volante de **De Lúcar**. Mucho trompo y pocas nueces

68 TUNNEL B1
Una auténtica virguería gráfica que coloca a este juego en los primeros puestos de las listas de éxito.

72 X2
Un matamarcianos de dificultad un tanto abismal que supondrá un reto para los amantes de misiones imposibles.

76 BATMAN FOREVER
Un *beat´em-up* con escenarios y sprites renderizados mezclados con vectores y programado por **Iguana Entertainment**.

80 TOMB RIDER
Es el juego de las Navidades, con unas patentes posibilidades de ser la gran sorpresa del año en 32 *bits*. Aquí teneis la version ***PSX***.

84 COOLBOARDERS
Divertido como pocos y de temática un tanto especial, ya que lo protagoniza la modalidad deportiva conocida como *snowboarding*.

86 XMAS NIGHTS
Un regalazo con mayúsculas es que **Sega** hace a todos sus usuarios con esta curiosa variación del juego original que tantas buenas críticas ha cosechado.

88 NAMCO 2
Segunda entrega que aparece en nuestra piel de toro de la saga de clásicos que **Namco** lanza en todo el mundo.

SECCIONES

8 Noticias
114 A pie de pista
116 Amigamanía
120 Línea Directa
122 Internecio
124 Trucos



RESULTADOS
No cabe duda de que muchos de vosotros esperáis con ansiedad saber si sóis los ganadores de algunos de los fabulosos premios que mes a mes sorteamos cada día. Atención a las listas y... suerte.



90 WILLIAMS ARCADE CLASSICS
Recopilación no tan brillante como las de **Namco** pero con juegos muy carismáticos.

92 JUNGLA DE CRISTAL
El juego inspirado en la saga DIE HARD en su versión ***Saturn***.

94 PGA TOUR'97
Otra saga más de **Electronic Arts** que participa del *boom* de lanzamientos de fin de año.

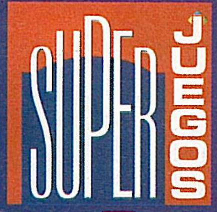
95 MADDEN'97
Fútbol americano de toda la vida que ya ve como su segunda entrega está a punto de ver la luz. Un deporte minoritario y un juego colosal.

96 NBA JAM EXTREME
La enésima entrega del arcade de baloncesto más prestigioso de todos los tiempos y que abrió un nuevo campo en el mundo de este deporte vía consola.

98 IRON & BLOOD
Un juego de lucha en 3D basado en personajes de RPG, que cuenta con una amplia galería de luchadores y que combina elementos típicos de ambos géneros.

100 BREAK POINT
Un poligonal y efectivo simulador tenístico que, sin llegar a eclipsar a los grandes, sí que se hara un pequeño hueco en el mercado de videojuegos.

102 DYSNEY CLASSICS
La moda de las recopilaciones sigue vigente pero en 16 *bits*, con los mágicos juegos de la factoría **Disney** que hacen imprescindible a este cartucho si no dispones de ambos juegos.



GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y José Sanclemente Sánchez
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz,**
Bruno Sol Nieto y **Javier Bautista**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano,**
Raúl Montón, Santiago Lorenzo (maquetación),
y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Reunidas y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: **Javier Serrano** (director),
Marisol del Pozo y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS START

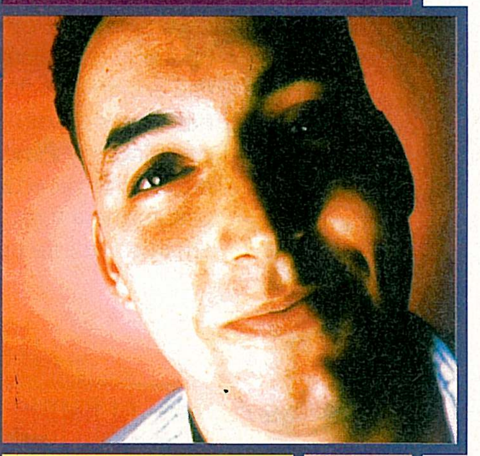
¡OOH...TR

Otro año más soportando los gritos de The Punisher. Otro año más aguantando las historias de ciencia-ficción nocturnas de De Lúcar. Otro año más sufriendo los cambios de humor de The Elf y Mayerick. Otro año más trabajando los fines de semana. Otro año más vacunán-

UN FUTURO PROMETEDOR

Es un hecho ya consumado. La hasta ahora lenta pero segura implantación de consolas de última generación en los hogares españoles está atravesando su época más fructífera. Desde la acertada política de marketing de Sega, con un precio realmente competitivo y campañas de publicidad orientadas a satisfacer a los más escépticos, hasta la colosal repercusión de los fantásticos anuncios televisivos de PlayStation, confirman que un pequeño boom se está produciendo en el mercado español.

EDITORIAL



EL MISTER

NADA MAS Y NADA MENOS QUE UN INMENSO JAMÓN HEMOS RECIBIDO EN LA REDACCIÓN CON EL REMITE DE LOS PRESTIGIOSOS BIT MANAGERS. ADEMÁS DE AGRADECÉRSELO EN EL ALMA, ANIMAMOS A TODAS LAS DEMÁS COMPAÑÍAS A QUE SIGAN SU EJEMPLO.

La abrumadora oferta de títulos, a cada cual más goloso, también pone su granito de arena para que el usuario final se decida a subirse al carro del entretenimiento audiovisual, con un espectro de diversión que hacía años que no era tan patente. Quien adquiera uno de estos sistemas se asegura años de vigencia de su soporte y multitud de oferta de calidad, a precios contenidos y con garantías de diversión y entretenimiento.

O AÑO MAS!

donos contra las enfermedades de Nemesis. Otro año más viendo como a The Scope se le cae el pelo. Otro año más y R. Dreamer aguantando las llamadas de teléfono. Otro año más escuchando a los *maketas* «¿Tenéis algo para maquetar?». Otro año más todos, absolutamente todos, llevando lo mejor de nosotros a SJ.

NOTICIAS

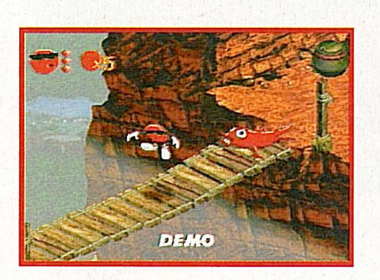
COMPAÑIAS

VIRGIN NOS TENTARA CON CUATRO NOVEDADES

La multinacional **Virgin** acaba de darnos los nombres de cuatro de sus principales lanzamientos para ***PlayStation*** en nuestro mercado durante los primeros meses de este recién estrenado 1997. El primero es un viejo conocido, ya que se trata de SPOT GOES TO HOLLYWOOD, un juego de plataformas con perspectiva isométrica y un desarrollo divertidísimo. El segundo es NANOTEK WARRIOR, un espectacular *shoot´em-up* con un curioso planteamiento y una gran jugabilidad. El tercero es BLACKDOWN, un juego de helicópteros con mucha acción y «veintitantas» misiones. Y por último MEGAMAN X3 para ***Saturn*** y ***PlayStation***, otro capítulo más de esta veterana saga plataformera y reconocido por los amantes de este tipo de juegos.





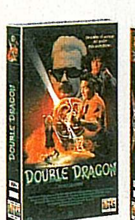




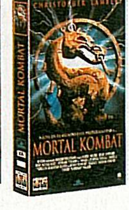
VIDEO

COLUMBIA SACA A LA VENTA UNA TRILOGIA UNICA

Desde el pasado día 2 de Diciembre, **Columbia Tristar Home Video** ha sacado a la venta un extraordinario *pack* con tres películas basadas en tres grandes éxitos del mundo del videojuego: STREET FIGHTER, DOUBLE DRAGON y MORTAL KOMBAT. Acción a raudales, artes marciales, historias que nos son muy familiares y un reparto de grandes estrellas, hacen de este *pack* una verdadera tentación para los amantes de los juegos de lucha y las películas de acción. El precio de este alucinante lote es 2.995 pesetas y lo podréis encontrar en multitud de centros comerciales.





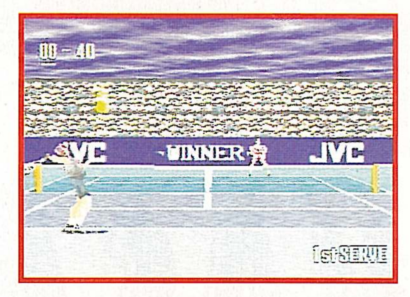


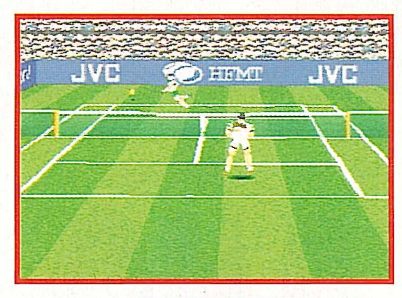
DISTRIBUCION

ARCADIA DISPUESTA A NO DARNOS NI UN RESPIRO

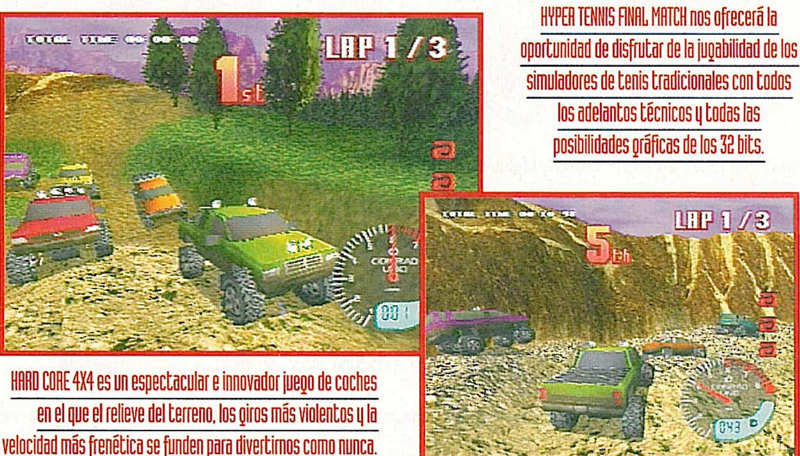
La compañía distribuidora **Arcadia** acaba de anunciarnos cuáles serán sus próximos lanzamientos de cara a estos primeros meses del 97. Para la consola ***PlayStation***, **Arcadia** traerá los títulos HYPER TENNIS FINAL MATCH, un simulador de tenis con unos gráficos excepcionales, gran variedad de opciones y unas animaciones perfectas por su gran realismo, y HARD CORE 4X4, que también contará con una versión idéntica para ***Saturn***. Mucha atención a HARD CORE 4X4 porque es un alucinante programa de coches todoterreno con una calidad gráfica tremenda, unos movimientos sensacionales y una jugabilidad que raya en la mayor de las locuras.

Para terminar, y ya saltando al terreno de los 16 *bits* de **Nintendo**, tendremos a MR. DO, todo un clásico de la jugabilidad más electrizante y la sencillez gráfica con el que recordaremos los gloriosos tiempos pasados de las recreativas mas entrañables.





HYPER TENNIS FINAL MATCH nos ofrecerá la oportunidad de disfrutar de la jugabilidad de los simuladores de tenis tradicionales con todos los adelantos técnicos y todas las posibilidades gráficas de los 32 bits.



HARD CORE 4X4 es un espectacular e innovador juego de coches en el que el relieve del terreno, los giros más violentos y la velocidad más frenética se funden para divertirnos como nunca.

NINTENDO, TODA UNA CAJA DE SORPRESAS

En los próximos meses, **Nintendo España** nos dará un buen número de sorpresas tan gratas como la que recibió **Miguel Lucas de Mora**, el ganador del concurso SECRET OF EVERMORE, que se fue a **Japón** ocho días en compañía de sus padres y pudo jugar por primera vez con ***Nintendo 64***. Otra sorpresa que seguro os interesa es el *Show Room* que **Nintendo** inauguró ayer, día 19 de Diciembre, en la tercera planta en Castellana 39 de **Madrid**. Este *Show Room* es una exposición en la que podrás pobrar, hasta el próximo 4 de Enero, las últimas novedades de los sistemas de **Nintendo**, incluida la esperada ***Nintendo 64***. Si queréis asistir llamar antes al teléfono 319 22 44.

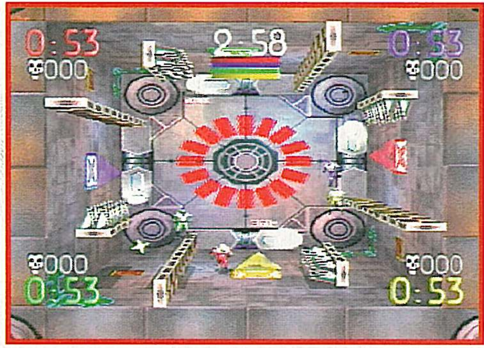
En lo que se refiere a juegos, los primeros programas que llegarán a **España** con ***Nintendo 64*** serán SUPER MARIO 64, PILOTWINGS 64, WAVE RACE 64, SHADOWS OF THE EMPIRE y SUPER MARIO KART 64. En ***SNES*** podremos disfrutar de KIRBY´S FUN PACK, un cartucho con nada menos que ocho juegos protagonizados por este personaje.



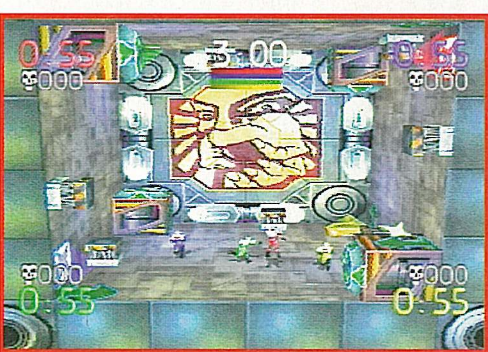
El desembarco de Nintendo 64 en nuestro país está cada vez más cerca. Dentro de poco muy tiempo podréis disfrutar de las primeras joyas de la consola que está causando furor en medio planeta. SUPER MARIO 64, WAVE RACE 64, PILOTWINGS 64 Y SHADOWS OF THE EMPIRE y SUPER MARIO KART 64 serán los primeros títulos de esta colosal y esperadísima consola.

DISTRIBUCION

PROEIN SE VUELCA CON SU OFERTA PARA 32 BITS



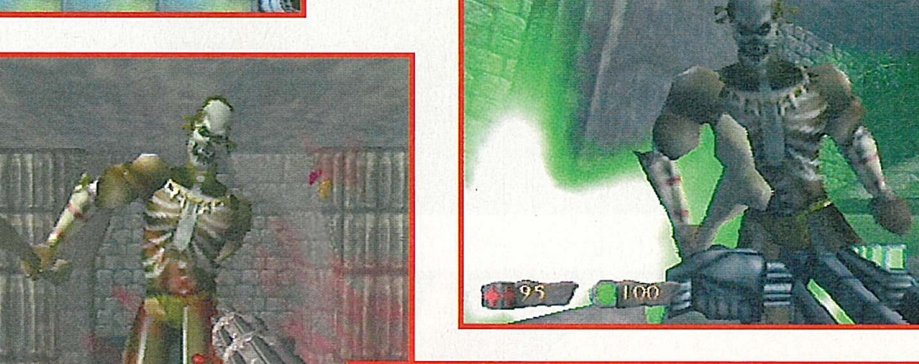
Proein, otra de las grandes distribuidoras de videojuegos en nuestro país, se ha hecho con los derechos para **España** de los programas para *PlayStation* INCREDIBLE HULK y BLAST CHAMBER. INCREDIBLE HULK es una aventura en 3D en la que se mezclan varios géneros y que, por supuesto, estará protagonizada por ese fornido y mutante personaje del cómic también conocido como La Masa.




THE INCREDIBLE HULK añade, al concepto tradicional de juego protagonizado por un súper-héroe en 16 bits, la espectacularidad gráfica de las 3D. Otra forma más de disfrutar de los personajes del mundo del cómic.



En cuanto a BLAST CHAMBER, se trata de un divertido y original programa deportivo-futurista con el que gozaremos como locos. Decenas de complejos escenarios, una mecánica de juego realmente trepidante y una jugabilidad absoluta son sus principales armas.





COMPAÑIA

ACCLAIM DESTAPA EL TARRO DE LA ESENCIA LUDICA

La compañía norteamericana **Acclaim** guarda en su sombrero dos bazas ganadoras para empezar el 97 con dos triunfos asegurados. La primera baza se llama TUROK, llegará allá por Marzo a nuestro país y es un espectacular *shoot´em-up* al estilo DOOM para *Nintendo 64*. Programado por **Iguana Entertainment**, este juego es un prodigio de la técnica y una auténtica maravilla gráfica ambientada en un extraño hábitat en el que aún sobreviven sauros prehistóricos y otros seres con menos historia y la misma mala leche.

El otro juego saldrá en Febrero y es THE CROW para *PlayStation*, un espectacular y complejo *beat´em - up* en 3D con un desarrollo parecido a una aventura gráfica pero con mucha acción y golpes. Está basado en la segunda parte de la película El Cuervo y, aunque aún está en pleno proceso de programación, refleja ese ambiente tétrico y fantasmagórico del film.





Estos dos juegos harán palidecer a los afortunados poseedores de Nintendo 64 que se acerquen a TUROK, y a los de PlayStation que se decanten por este peculiar juego de lucha llamado THE CROW, CITY OF ANGELS.

DRAGON BALL Z
THE LEGEND

estas frente a una nueva creacion cibernetica. y nadie os ha presentado. Y

aunque necesites ayuda, a veces...

ayuda

ni la ayuda de los dioses

es suficiente

no es suficiente









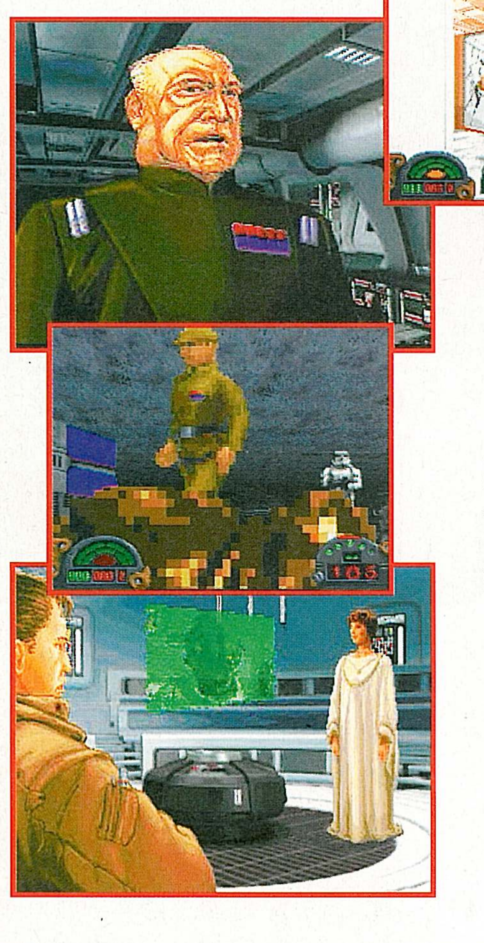


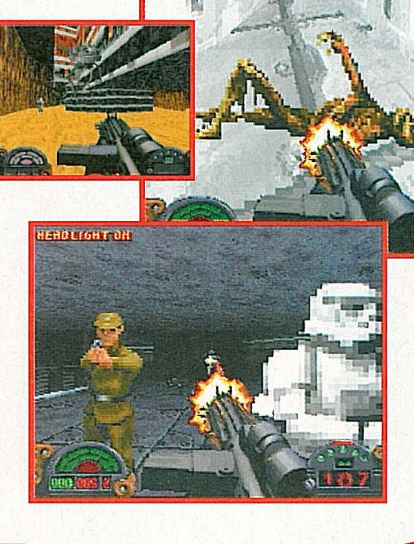
Basado en la serie de TV
6 luchadores simultaneos
Modo historia
Ayuda de los dioses

www.sega-europe.com

PELIGROSAMENTE REAL

SEGA SATURN





LUC
COMIENZA SU

Una vez más, el año nuevo nos trae gratas sorpresas. En el 97, Lucas Arts dará el pistoletazo de salida a un corto pero genial catálogo de títulos que prometen arrasar en las listas de éxitos. Hoy os mostramos, en exclusiva, las primeras imágenes.





DARK FORCES

[LUCAS] ARTS
[SU] MEJOR AÑO

Son cuatro los títulos que hoy os acercamos a estas páginas. Dos de ellos, DARK FORCES y REBEL ASSAULT, son dos viejos conocidos de los amantes de los ordenadores domésticos. Los dos restantes, HERC'S ADVENTURES y BALL BLAZER, son dos geniales novedades que la compañía norteamericana nos ha preparado. Pero empezemos por el más clásico de los cuatro, DARK FORCES, un inolvidable arcade en primera persona que los usuarios de ***Compatibles PC*** y ***Macintosh*** pudieron disfrutar hace ya bastante tiempo. De él poco se puede decir que no se haya contado ya. Tan sólo que fue el primero (y hasta ahora último) juego de la compañía que utilizaba este tipo de representación (JEDI KNIGHT será el segundo), o que era un título de culto para los amantes de la saga de las galaxias. La conversión no era sencilla (***PlayStation*** cuenta con *hardware* para programar juegos en 3D, pero no para crear este tipo de juegos), pero **Lucas Arts** ha sabido imprimir en esta excelente adaptación toda la esencia del original. En la versión final no faltará ningún nivel, ningún escenario, ningún enemigo. Incluso la presentación del juego ha sido mejorada para ofrecer un *interfaz* gráfico mucho más moderno y agradable.

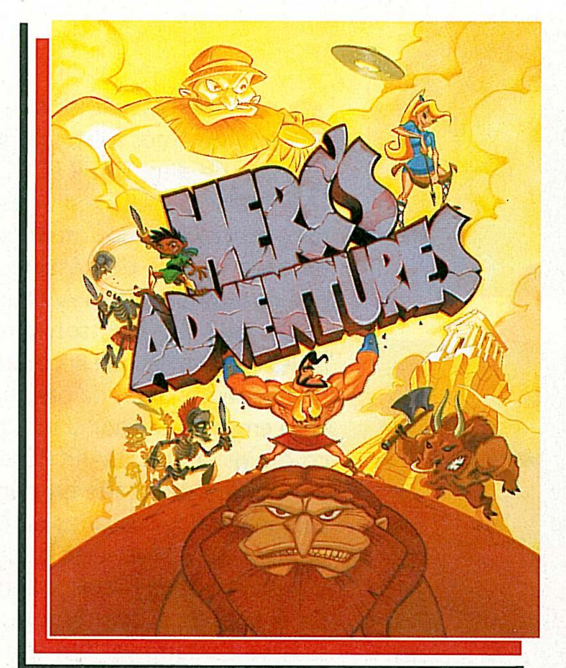
El resto del juego quedará exactamente igual que en las versiones originales, lo que ya de por sí es un motivo de alegría para los usuarios de ***PlayStation***. En **España** aparecerá, como la práctica totalidad de los juegos de **Lucas Arts**, en este primer trimestre de 1997, aunque mientras esperáis os invitamos a echar un vistazo, en las páginas siguientes, a los otros tres títulos que componen este nuevo catálogo de la compañía norteamericana.

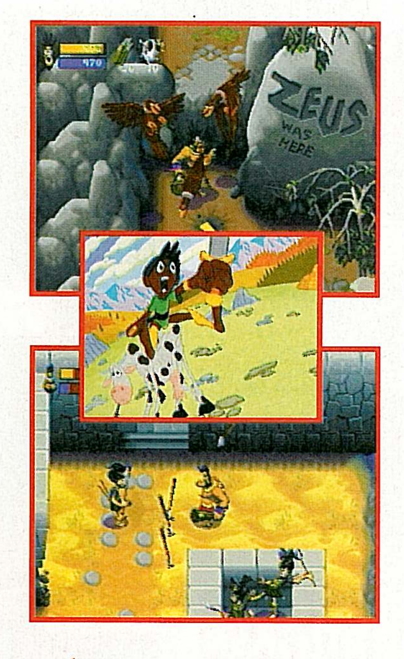
No podemos despedir este reportaje sin cumplir con el protocolo: «Que la fuerza te acompañe".

J.C. MAYERICK



NUEVO CATALOGO DE LUCAS





HERC'S ADVENTURES

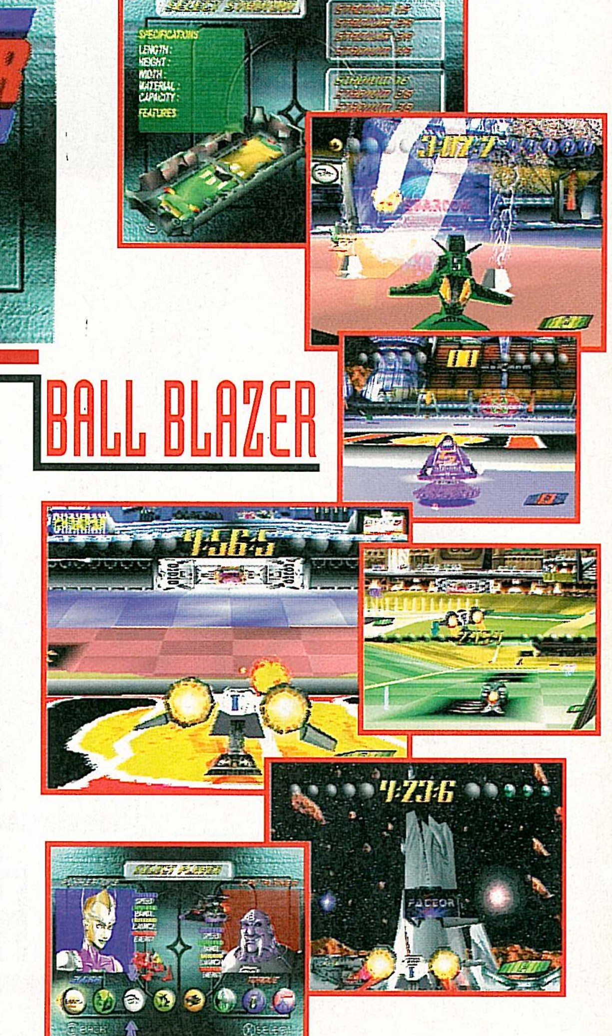
La gran sorpresa que **Lucas Arts** nos guarda para el próximo año no es otra cosa que este HERC'S ADVENTURES. Semejante en apariencia a ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS y GHOUL PATROL, el último ingenio de la compañía norteamericana no es más que un arcade (puro y duro) con perspectiva pseudo-cenital. Además de poder controlar a tres personajes y de contar con unos cuidados escenarios y *sprites*, HERC'S ADVENTURES destacará por permitirnos hacer casi todo lo que nos venga en gana. Así, no habrá ningún inconveniente en reventar a patadas a un pobre cerdo (de los de cuatro patas), actividad no excesivamente recomendable pero si muy gratificante. El juego vendrá aderezado, además, con un buen número de secuencias de dibujos animados, todas ellas igual de simpáticas que el resto del juego. Todo un descubrimiento para a los usuarios de ***PlayStation***.

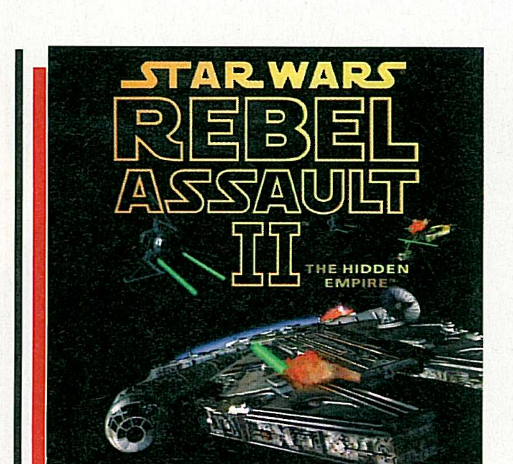




BALL BLAZER

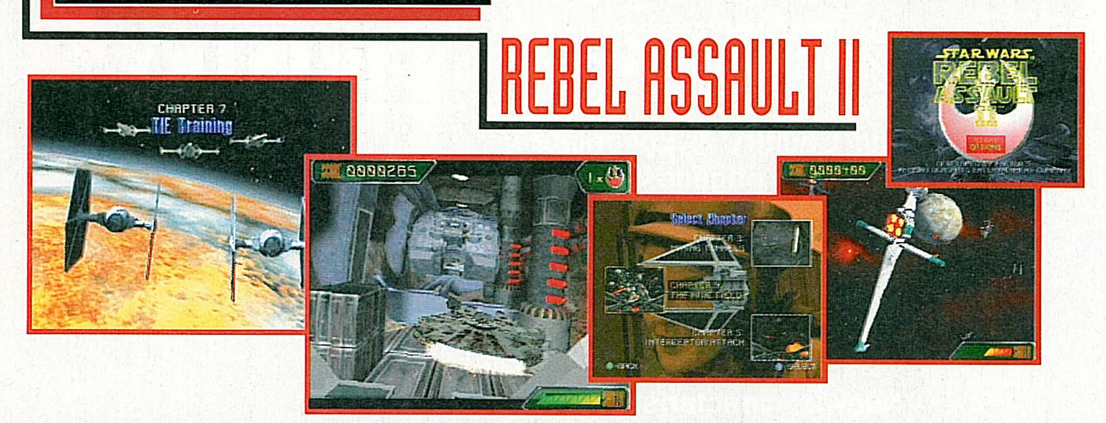
Nació a mediados de los ochenta para los ordenadores domésticos de la época (***Spectrum***, ***Commodore***, etc.) y fue programado por la mismísima **Lucas Arts**, que por aquel entonces era más conocida como **Lucasfilm Games**. Cosechó tantos éxitos como detractores tuvo, pero por lo menos se ganó el derecho a tener un conversión que verá la luz en el año 97. Un fútbol futurista, escenarios en 3D muy bien trabajados (se nota que han cuidado mucho el *engine 3D*) y una presentación bastante brillante que los señores de **Factor 5** (quienes parecen haberse ganado la confianza de **Lucas Arts**) se han encargado de crear. En el primer trimestre del 97 tendremos la ocasión de comprobar si BALL BLAZER se ha reformado convenientemente.











REBEL ASSAULT II es, junto a DARK FORCES, el otro lanzamiento estrella de **Lucas Arts** para el próximo año. Según hemos podido saber, la versión realizada es exclusiva para ***PlayStation,*** lo que quiere decir que se han modificado determinados niveles del juego original de ***PC*** para adaptarlo a las posibilidades de la consola de **Sony.** Así, nos encontraremos con niveles que hacen un mayor uso del *hardware* 3D de ***PlayStation,*** mientras que en el apartado del *Full Motion Video*, contaremos con secuencias mucho más detalladas que, para nuestra sorpresa, parecerán más propias de un láser disc que de una ***PlayStation.***


De pequeño te e
Ahora desearás
¡EN
TAPSA/
Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.
• 3 Modos de Juego.
• Más de 40 fases.
• Más de 30 nuevos personajes.
• Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!
Only For Nintendo
Dixie Kong Meets KAOS in a Wild New Adventure!
SUPER NINTENDO
Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44

enseñaron que los humanos descendían de los simios.
volver a tus orígenes.

¡GORILATE!

Y para tu Gameboy, Donkey Kong Land 2. Sumérgete con Diddy y Dixie en la más alucinante de las consolas portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de Super Nintendo para tu Gameboy.

DONKEY KONG LAND 2

- 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
- 52 Pantallas ocultas.
- 6 Enemigos finales.
- 3 Modos de juego.
- Horas de diversión: Ilimitadas.

Nintendo GAMEBOY DONKEY KONG LAND 2 Nintendo

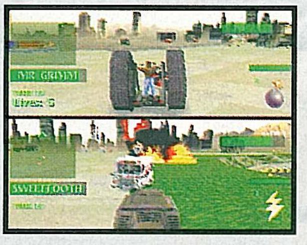
Engorílate y vuelve a tus orígenes con la Saga Kong.

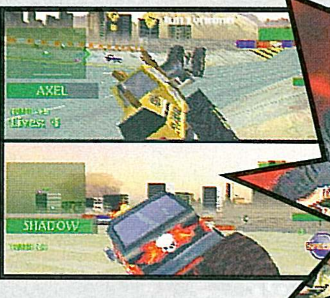
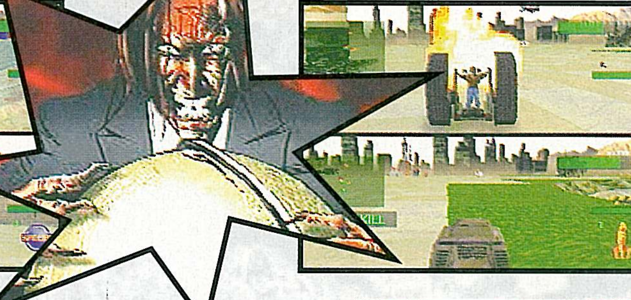
Nintendo

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid



DOS JUGADORES

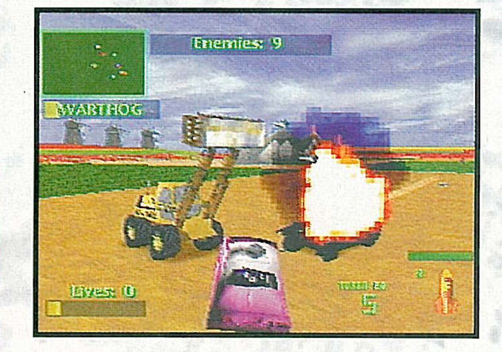




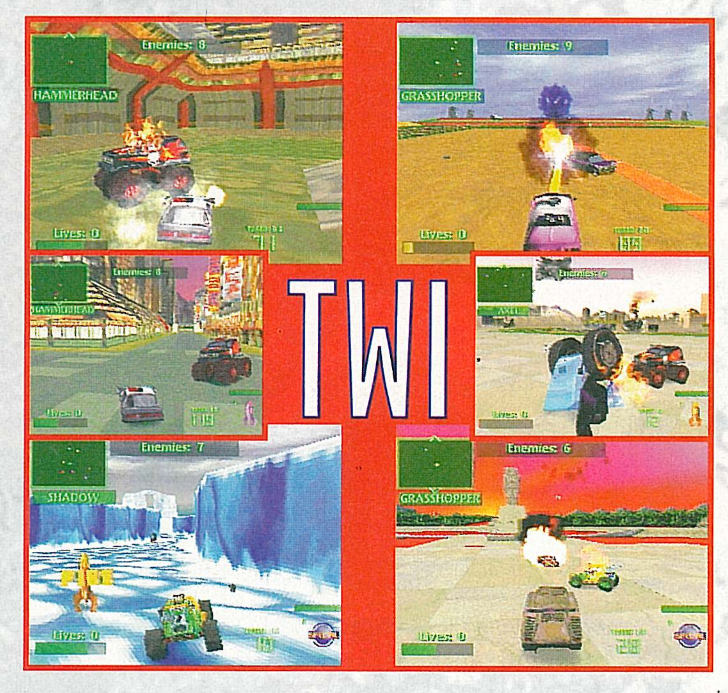
Además del modo Versus ya visto en la primera parte, esta versión nos da la posibilidad de aliarnos con un segundo jugador contra la CPU.

En los próximos meses volveremos a ser testigos de un fenómeno tan popular y extendido como son las secuelas de los juegos más exitosos de cada sistema y, por lo que parece, ***PlayStation*** es una de las consolas más prolíficas. En esta ocasión se trata de **TWISTED METAL 2**, la segunda entrega de aquel salvaje y espectacular juego de coches en el que todo era válido con tal de eliminar a nuestros rivales. Para esta continuación, los muchachos de **Singletrac** nos han preparado un buen número de sorpresas que afectan sobre todo al programa en un mayor dinamismo y en la incorporación de nuevos modos de juego tanto en uno como en dos jugadores. Los ocho escenarios, que ahora se reparten a lo largo del mundo, son todo un alarde de imaginación, llenos de desniveles y pasajes secretos y, sobre todo, innovaciones.



TWISTED METAL 2















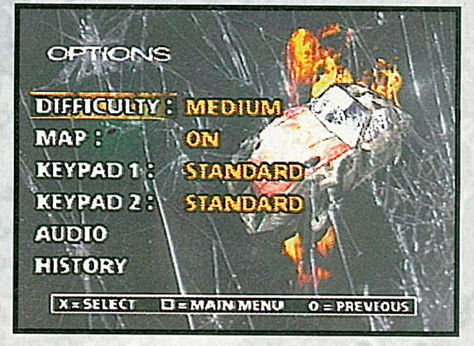



MODOS



Ahora la oferta de modos es casi tan espectacular como mis bellos ojos.

OPCIONES



Muy pocas pero de gran utilidad, como las tres neuronas de J.C. Mayerick.







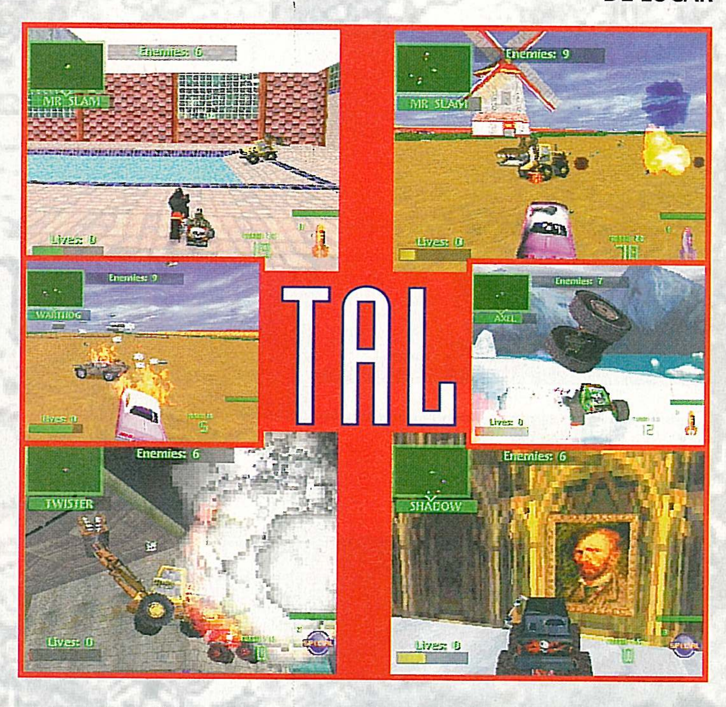




Además de algunos nuevos vehículos cuando menos peculiares, **TWISTED METAL 2** ha añadido dos modos más de juego (el mejor el dos jugadores contra la máquina), nuevas armas e *items*, teletransportadores y trampas mortales en forma de abismos o rampas deslizantes. La jugabilidad, que en la primera parte mostraba algunas pegas, es ahora el punto más fuerte del título, y os podemos asegurar que esta vez acabárselo no será una tarea fácil y de dos días. Para completar este espectáculo llamado **TWISTED METAL 2**, se han depurado los movimientos, los giros y sin que ello haya supuesto una perdida para su velocidad y trepidante ritmo de juego.

DE LUCAR

















SUPER NUEVO



Las motos de agua están pegando verdaderamente fuerte en el mundo de los videojuegos, como lo demuestran el colosal WAVERACE 64 y las recientes recreativas de **Sega** y **Konami** basadas en este deporte. La última palabra la tienen ahora **Sony** y **SingleTrac**, los creadores de WARHAWK y TWISTED METAL, que han decidido darle un toque futurista al asunto y nos presentan **JETRIDER**, un trepidante simulador en el que las motos y sus tripulantes no sólo surcan el médio acuático, sino tierra, asfalto y lo que les echen. Las cifrás hablan solas por este juego en el que compiten 20 motos, hay 10 circuitos que superar y se ha experimentado con la tecnología *TruePhysics* para dotar de un realismo sin límites a la competición. Extrañamente el juego está patrocinado, además de por **Pepsi**, por **Nestle**. Resulta extraño porque mientras en **Europa** la marca de alimentación **Suiza** se relaciona con los potitos y el cuidado de la familia, en **América** han apostado por un juego en el que los motoristas se parten el cuello contra árboles, rocas y paredes, y se curran unos con otros. Nada reprochable, por cierto, ya que no puede haber mejor publicidad para las chocolatinas **Crunch** que un juego en el que crujen cervicales, motos y todo tipo de extremidades contra los duros elementos. Al igual que en WIPEOUT, las motos están divididas en cuatro equipos, con diferentes características al gusto del jugador, como mayor resistencia a los golpes, más velocidad, etc... Todo ello al ritmo de musiquillas de gran parecido al tema central de PULP FICTION. Un CD endiabladamente jugable.

NEMESIS





JETRIDER

PlayStation



El juego incluye tres tipos de vista diferentes.



Para poder acceder a los 10 circuitos en total, es necesario acabar el juego en los niveles superiores.



EQUIPOS





Con más de 20 motos para elegir, acertar con la moto de nuestros deseos puede ser una tarea endiablada. Enmarcados en cuatro equipos diferentes, cada moto posee sus propias características, de tal manera que mientras las más veloces son frágiles como acémilas, las pesadas responden bien a los elementos pero no hay quien las maneje.





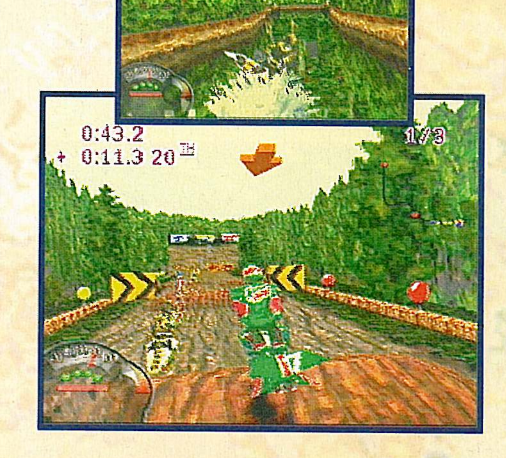
En Jetrider surcarás los más variados escenarios. Desde soleadas playas hasta montañas nevadas y pantanos plagados de árboles y mosquitos.

Los Everglades son un auténtico reto. En cuanto te descuides, te acabarás comiendo un arbolito.

MODO DOS JUGADORES







Bajo el nombre de Head-To-Head, el siempre emocionante modo de dos jugadores permite concebir el split screen de dos maneras diferentes, horizontal y vertical, a elección de los propios corredores. Con ello se facilita la visión en algunos circuitos, como el de los pantanos, donde el corte vertical es un suicidio, en el que apenas se ve.





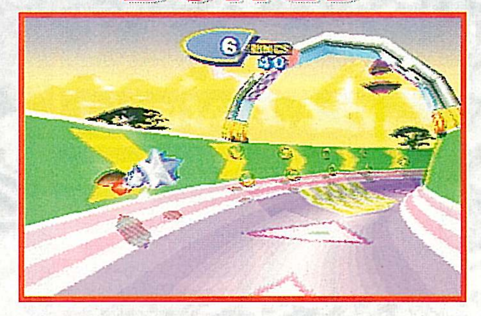
FASE 1





Después de la cancelación definitiva del projecto SONIC X-TREME y del anuncio de un nuevo SONIC programado por **Sonic Team**, habíamos perdido las esperanzas de ver correr al bichejo azul en una consola de 32 *bits* hasta dentro de bastante tiempo. Una vez más, **Sega** nos ha sorprendido con la versión para ***Saturn*** de uno de los juegos más interesantes de los ultimos tiempos en 16 *bits*, hablamos claro está de **SONIC 3D**. Los ingleses **Traveller's Tales** han sido los responsables del primer juego de Sonic en la hermana mayor de la familia **Sega**, para lo que han cogido como base el juego de ***Mega Drive***, y le han añadido unas cuantas cosillas nuevas. En primer lugar la cantidad de colores que encontramos en pantalla es claramente superior a su precesor, con una brillantez y claridad de gráficos absolutamente espectacular. Ademas se han añadido multiples efectos gráficos, como nieblas y escenarios animados, que contribuyen a dar una nueva vida a este gran juego. La banda

BONUS

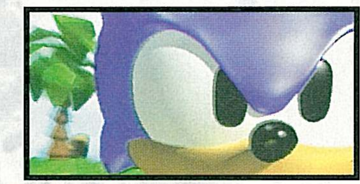


ROBOTNIK



SONIC 3D









FASE 2







FASE 3







FASE 4





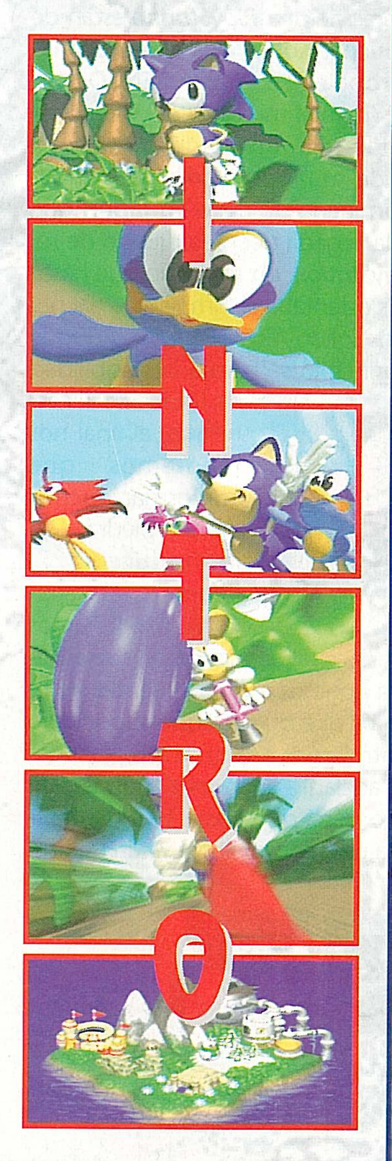






sonora tambien se ha mejorado sustancialmente, incluyendo algunas de las melodías más brillantes que jamás habéis escuchado en ***Saturn***. Aparte de estas diferencias, lo que tambien se ha cambiado por completo son las fases de *bonus*, en las que se conserva el objetivo, que será el de ir recogiendo un determinado número de anillos a los largo de tres vueltas a un circuito para conseguir una de las esmeraldas del Chaos. ¿Cuáles son los cambios entonces?, pues principalmente el entorno, ya que se han sustituido los *sprites* por impresionantes gráficos vectoriales con *texture mapping*, que se mueven con una suavidad absolutamente increible. El mes que viene más.

THE PUNISHER







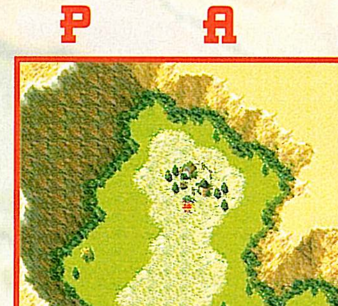




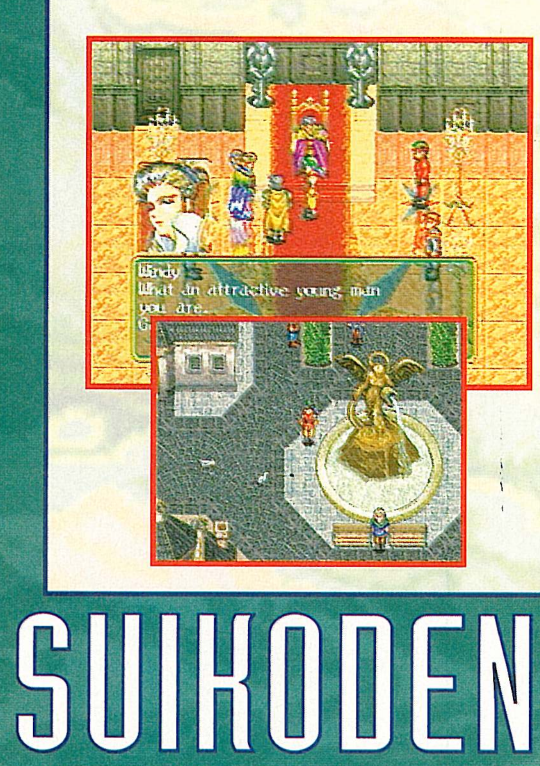


MAPA





Cada vez que abandonemos un poblado aparecerá una vista general del vasto territorio de SUIKODEN.

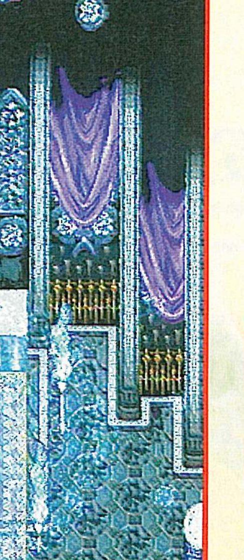


SUIKODEN

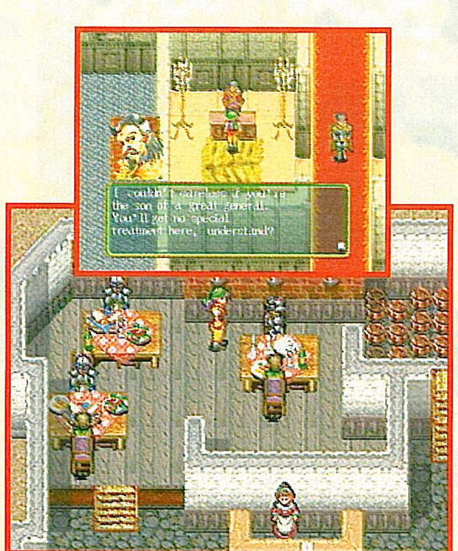
PlayStation

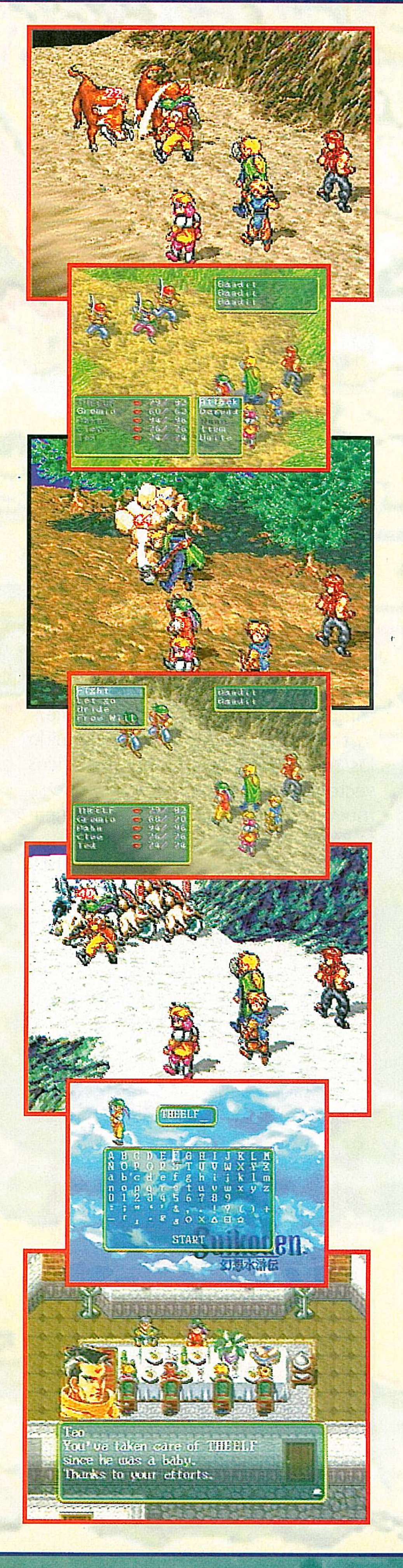
Aunque poco acostumbrados a las alegrías desde la implantación de los 32 *bits*, los buenos aficionados a los *Action RPG* y poseedores de una ***PlayStation*** están de enhorabuena. **Konami** va a distribuir en toda **Europa** el fenomenal **GENSO SUIKODEN** (para el mercado del viejo continente tan sólo mantendrá la segunda palabra de su nombre original, **SUIKODEN**), un juego de culto en **Japón** que supuso la llegada del mejor juego de rol para ***PlayStation***, un galardón que hasta entonces ostentaba el también genial pero menos sólido ARC THE LAD. Aunque en un principio se barajó la posibilidad de traducirlo al castellano, al final nos tendremos que conformar, menos da una piedra, con la traducción al idioma anglosajón (esto se lo tenemos que agradecer al mercado norteamericano). Para poneros en antecedentes sobre el juego os diré que aunque al principio sólo controlemos a cinco o seis personajes, más adelante podremos constituir un auténtico ejército de hasta 108 integrantes, cada uno con su *sprite* y característi-

IGLESIA



La calidad gráfica de SUIKODEN es uno de los puntos más fuertes del genial Action RPG de Konami.

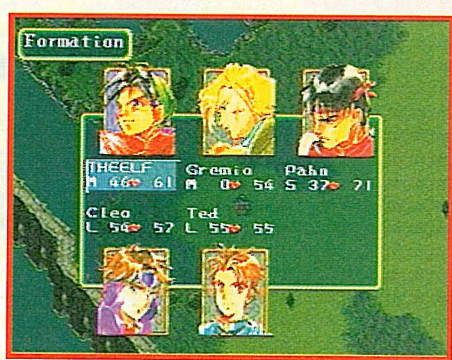




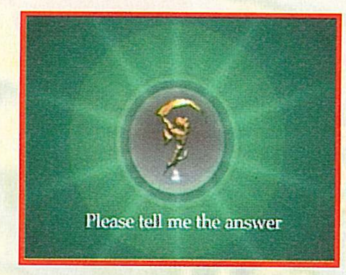


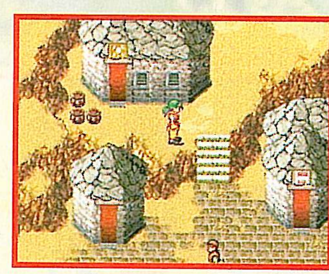






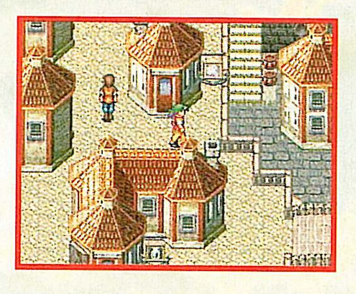
En todo momento podremos variar la formación de ataque para las batallas.











cas específicas. Durante nuestra estancia en los diferentes lugares del vasto imperio representado, la perspectiva del juego será idéntica a la de los típicos *Action RPG*, pero una vez que entremos en combate seremos transportados a un entorno isométrico donde los *zooms* y el *scaling* se convertirán en los reyes de la fiesta. Todos personajes de **SUIKODEN** poseen inteligencia artificial que les hace independientes e impredecibles, y durante el juego podremos reclutar a más gente hasta formar un verdadero ejército con ingenieros que se encarguen de diseñar armas, granjeros que nos aprovisionen y hasta juglares y trovadores que entretengan a las tropas. Todo el juego esta salpicado de tintes épicos y dramáticos que alcanzarán su momento cumbre cuando luchemos contra nuestro, propio padre. Pero todos esos detalles ya os los iré contando poco a poco, cuando se acerque la fecha de poder disfrutarlo en nuestro país, y espero para ese momento haberme convertido en comandante del imperio Red Moon. ¡Ah!, se me olvidaba, ya veréis cuando escuchéis la increíble banda sonora del juego, de lo mejor que he oído nunca.

THE ELF



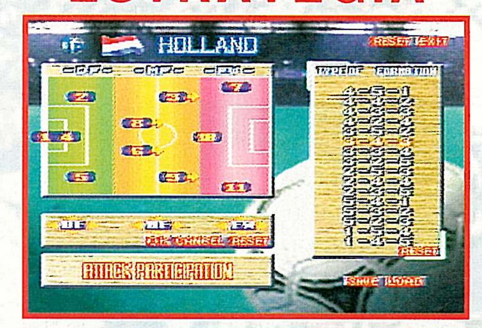


Si ya tienes la versión de Super Nintendo de este juego, no encontrarás apenas novedades.

REPETICION



ESTRATEGIA



OPCIONES



SELECCIONES





I.S.S. DE LUXE

PlayStation

La aparición, hace casi dos años, de SUPERSTAR SOCCER para ***Super Nintendo*** supuso la segunda revolución del genero futbolístico después de SENSIBLE SOCCER. La calidad gráfica y sobre todo la jugabilidad de este cartucho lo convirtieron en el indiscutible número uno en su género. Cuando el resultado parecía inmejorable, la segunda parte, bajo el subtítulo «DE LUXE», llegó a los 16 *bits* de **Nintendo**, introduciendo diversas mejoras gráficas y eliminando algunas de las rutinas de la anterior entrega. La reciente aparición de

















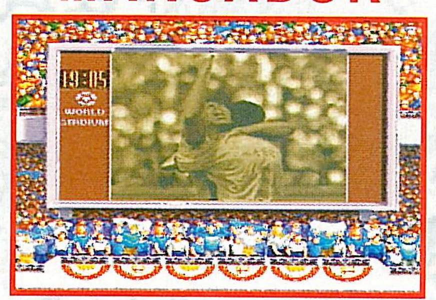


EDITOR



La jugabilidad de este título está fuera de toda duda. Su tremendo potencial de entreteniminto ha sabido ganarse a muchos usuarios.

MARCADOR



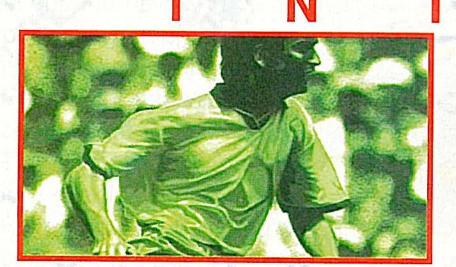
PENALTY







I N T R O





la versión para ***Mega Drive*** ha permitido a los usuarios de esta consola disfrutar de sensaciones hasta entonces sólo permitidas a los propietarios de una ***Super Nintendo***. Ahora llega el turno a ***PlayStation*** con una conversión que rompe con los esquemas seguidos por los clásicos deportivos que han dado el salto a los 32 *bits*. El motivo es que no se ha utilizado un entorno poligonal, y ni siquiera se han modificado los *sprites* o se ha incrementado el número de cámaras. Los gráficos utilizados son los mismos de las versiones de 16 *bits*, y también se mantiene el sistema para controlar los jugadores. Las únicas novedades son la *intro* y la incorporación de un editor de jugadores, aunque estas opciones ya se recogían en la versión nipona para ***Super Nintendo***. A pesar de tratarse del mismo programa de las consolas de 16 *bits*, su calidad y jugabilidad nos ha hecho rememorar viejos tiempos en esta redacción, convirtiéndose en uno de los títulos más jugados en estas últimas fechas. **Konami** sigue mostrando su intención de mantenerse en la cabeza de las compañías programadores de juegos deportivos.

CHIP & CE

SUPER NUEVO

KING'S FIELD

© 1995 From Software Inc.

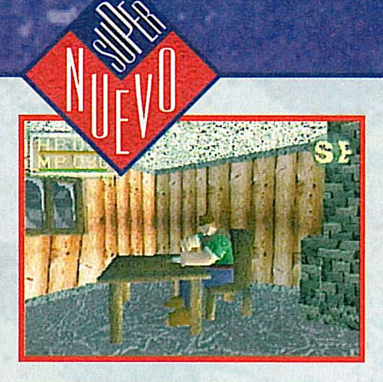
START

PLAYSTATION

SONY/FROM SOFTWARE

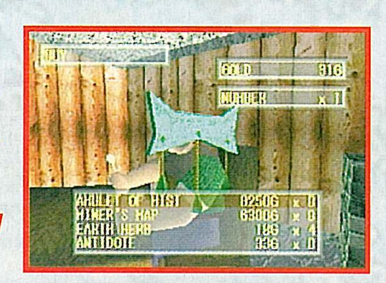
CD ROM

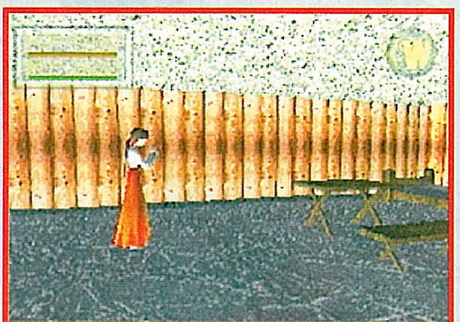
JAPON

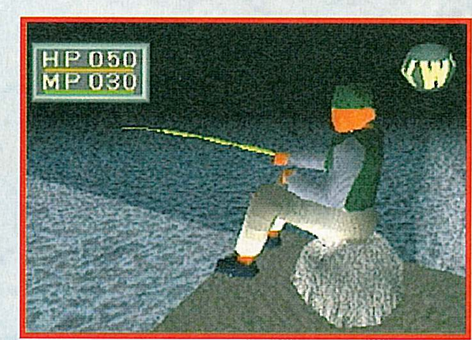


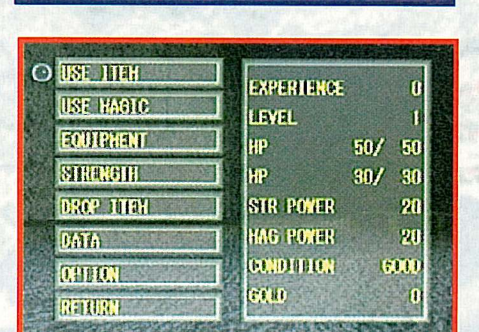
TIENDA

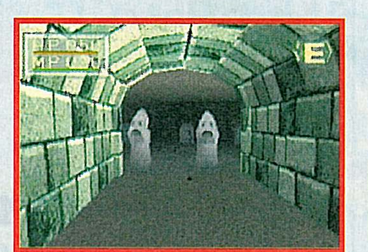
En ciertas zonas hay tiendas donde gastar las monedas que habéis encontrado por el camino.











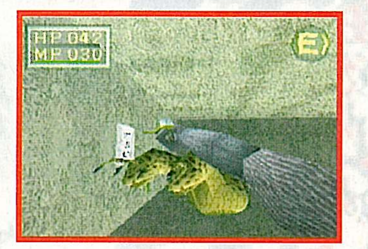


Después de buscar novia sin éxito en los canales de IRC de Internet, De Lúcar ha preferido dedicarse a la pesca.

KING'S FIELD

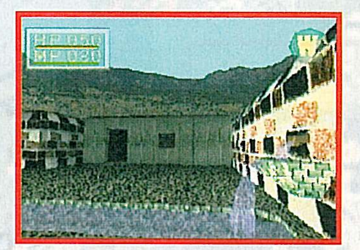


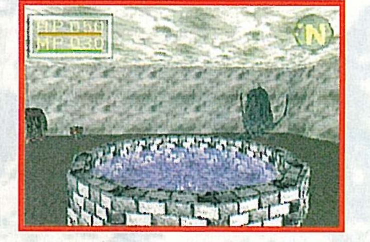




Hace unos meses hicimos una llamada a las compañías españolas para que los poseedores de ***PlayStation*** no se quedaran sin uno de los juegos que más impacto está causando en **Japón**. Este título, **KING'S FIELD**, es la segunda parte de una saga cuyo primer capítulo sólo fue lanzada al mercado japonés. El tercer capítulo de esta serie ya ha visto la luz en el país de origen y en los **EE.UU.**, siendo el primero que incluye una *intro* para ponernos en antecedentes. Pero ahora vayamos con **KING'S FIELD** que es lo que interesa. El juego nos introduce en un extraño viaje a una isla perdida en el océano. Nuestro barco ha naufragado, y como único superviviente nos embarcaremos en una aventura que no tiene nada que envidiar a los juegos clásicos de rol. Eso sí, como principal innovación respecto a otros títulos de este género, **KING'S FIELD** cuenta con un entorno tridimensional al más puro estilo DOOM. Quizá por este detalle será muy fácil identificarse con todo lo que sucede en pantalla. Si a esto añadimos que sus creadores, **From Software**, han sido capaces de dotar al juego de un ambiente agobiante sin saber que vamos a hallar detrás de cada esquina o en el interior de un baúl, os puedo asegurar que en más de una ocasión sentiréis como se erizan los pelos de vuestra nuca. En resumen, una aventura que nadie puede perderse.

R. DREAMER





ENEMIGOS







El variado catálogo de enemigos es uno de los principales alicientes del juego.



SUPER NUEVO

INTRO



Los niveles de BUBBLE BOBBLE 2 son un homenaje al universo Taito: SPACE INVADERS...

BUBBLE BOBBLE 2



PLAYSTATION

VIRGIN

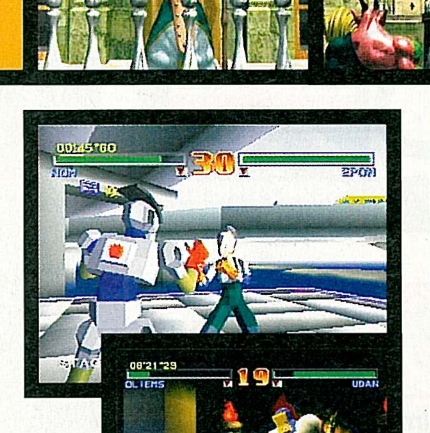
CD ROM

REINO UNIDO

Tal y como anunciamos hace unos meses, **Virgin** logró adelantarse a **Acclaim**, compañía que había traido a **Europa** todos los anteriores títulos de **Taito**, y se hizo con los derechos de la segunda recreativa de BUBBLE BOBBLE. El resultado, meses después, ha sido este sensacional **BUBBLE BOBBLE 2** para *PSX*, que no sólo es una de las conversiones más fieles que se recuerdan, sino uno de los juegos más adictivos y divertidos de cuantos han aparecido hasta.el momento en la máquina de **Sony**. Entre sus novedades más sobresalientes están la posibilidad de elegir diferentes caminos y cuatro dragones diferentes llamados Bub, Bob, Kululun y Cocoron.

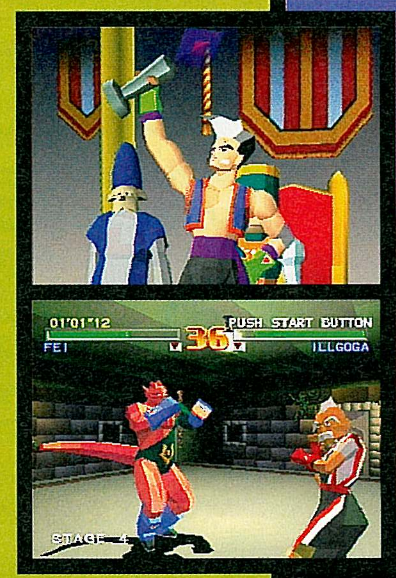
NEMESIS

TOBAL No.1





Compite con once adversarios más por la victoria, el trofeo del Emperador Udan y los derechos de la mina de Molmoran, el mineral más preciado de la galaxia. Al final del torneo te esperarán el propio Udan y dos bestias alienígenas de increíble fuerza: Mufu (con mejores piernas que Cid Charisse) y Nork The Mysterious, el gigante del planeta Ildoabo.



TOURNAMENT



LA MAGIA QUE AKIRA TORIYAMA IMPREGNA A TODAS LAS CREACIONES EN LAS QUE PARTICIPA QUE MAS QUE PATENTE EN TOBAL Nº1.

EL CREADOR DE DRAGON BALL Y ALGUNOS DE LOS PROGRAMADORES DE TEKKEN Y VIRTUA FIGHTER NOS PRESENTAN EL ARCADE DE LUCHA MAS AMBICIOSO DE CUANTOS HAN VISTO LA LUZ EN PLAYSTATION. PREPARAOS... AQUI LLEGAN CHUJI, EPON, OLIEMS, HOM, FEI, ILLGOGA, MARY, Y GREN. AQUI LLEGA TOBAL No1.

DONDE LAS DAN

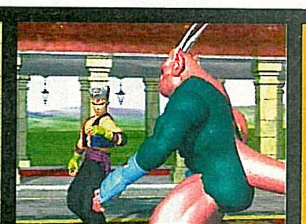
A lo largo de estos últimos meses os hemos estado comentando las virtudes (que son muchas) de **TOBAL No1**, el primer juego de **Square** para ***PlayStation***. Ya es hora pues, de que hablemos en mayor profundidad de este gran juego, en cuyo desarrollo han participado programadores de TEKKEN y VIRTUA FIGHTER y para cuyos diseños se ha contado con un maestro del manga: **Akira Toriyama**. El creador de DRAGON BALL ha puesto su firma no sólo al diseño de los luchadores y villanos que forman el reparto de **TOBAL No.1**, sino a todos los escenarios e incluso los múltiples objetos que se pue-



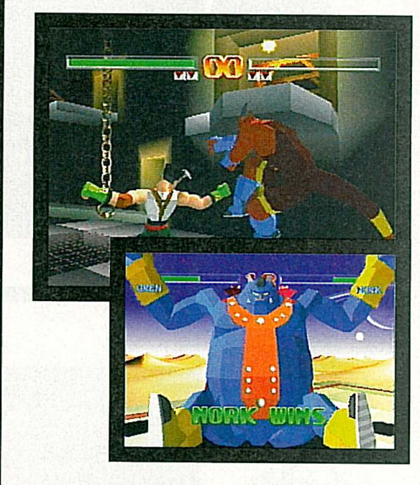








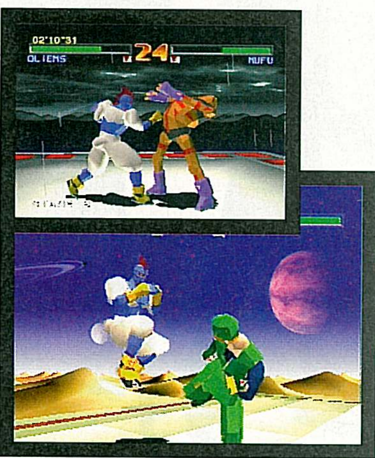
Compite contra un amigo y elige tu luchador entre los ocho disponibles. A medida que completes niveles del Quest Mode podrás añadir a tu arsenal de luchadores a los jefes finales del juego, como Nork el misterioso, Mufu, Udan e incluso el mismísimo Tori (la parodia robótica de Akira Toriyama). El combate promete ser apasionante.



VERSUS MODE

LA MAS QUE CONSIDERABLE DIFICULTAD DEL JUEGO GARANTIZA HORAS Y HORAS DE ENTRETENIMIENTO





... ¡¡LAS TOBAL!!

den encontrar en el *Quest Mode*, un revolucionario modo de juego que combina elementos de aventura con la esencia de los *beat´em-up*. Los fans de DRAGON BALL podrán reconocer en el juego las célebres cápsulas *Hoi-Poi* o las increíbles semejanzas entre algunos luchadores y Son Goku y sus amigos. Técnicamente **TOBAL** es impresionante. A estas alturas no vamos a contar nada que no sepáis ya: una animación de 60 *frames* por segundo, gráficos en alta resolución, luchadores como Nork que ocupan toda la pantalla... **Square** quería entrar a lo grande en los 32 *bits* y desde luego que lo ha conseguido. Un solo vistazo



Hijo de un Shin-chu-jin (¿Acaso no suena demasiado a los Saiyayins de DRAGON BALL?) y una terrestre, Chuji es sin duda el luchador más equilibrado de todo el juego. Extremadamente ágil y fuerte, basa todo su éxito en sus increíbles llaves especiales.

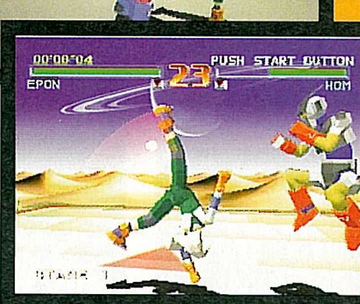
CHUJI-WU



Alumno de Fei-Pusu, este antiguo robot minero es una caja de sorpresas capaz de girar su cuerpo 360° para tronchar acto seguido la nuca de sus rivales. Algo lento, le echa mucho entusiasmo y voluntad. Lo mejor, su puñetazo, al más puro estilo Popeye.

HOM





Procedente del planeta Kittaikian, Epon no es tan fuerte como otros luchadores pero se defiende bien gracias a su rapidez de movimientos y sus letales piernas, capaces de abatir de una patada al rival más gigantesco. Su agilidad la hace ideal en el Quest Mode.

EPON



El hombre Pollo es letal en las distancias cortas (como la colonia de The Scope), y un maestro en el manejo de los puños. Capaz de los combos más alucinantes, su punto débil reside en que no es muy rápido con las piernas. Es padre de 2 pollitos y un huevo.

OLIEMS

a sus gráficos sirve para atestiguar que este juego marcará y mucho el futuro de los juegos de lucha. Y la innovación no acaba en el aspecto técnico. Por primera vez existe un botón de salto, lo que permite reservar el *pad* direccional únicamente para mover a nuestro personaje a lo largo del *dojo*, y así poder luchar y girar a la vez alrededor de nuestro contrincante. Algo parecido a lo que se intentó con el primer TOSHINDEN pero con mejores resultados. Resulta también curioso el hecho de que por mucho que uno juegue, siempre se acabará encontrando con llaves nuevas, dependiendo de nuestra postura en el momento de encajar un golpe del rival. **Internet** está repleto de *faqs* y guías que engordan mes a mes con nuevas llaves y descubrimientos. Así, hemos podido descubrir hace poco que dentro del juego se



▶▶ Tres son los jefes finales a los que deberás enfrentarte para conse-





A pesar de dar la impresión de ser un asno descerebrado, Illgoga es un tío de lo más culto que ama a Shakespeare y los clásicos. Es lento pero cuando lanza un puñetazo es capaz de derretirle al contrario hasta el DNI. Su punto débil es la cola, como Goku.

ILLGOGA

Sospechosamente parecido al Maestro Mutenroshi, logró vencer en el pasado al mismísimo Udan. No te fíes de su aspecto senil, su gran variedad de técnicas y su sabiduría le darán más de una vez la victoria. Y encima aprovecha a la mínima para echarte fuera del ring.

FEI-PUSU



La rápidez hecha luchador. Con una técnica infalible y una velocidad endiablada, Gren puede acabar con el rival en décimas de segundo. Al principio cuesta un poco hacerse con sus técnicas de combate, pero una vez conseguido, serás del todo imbatible.

GREN KUTS

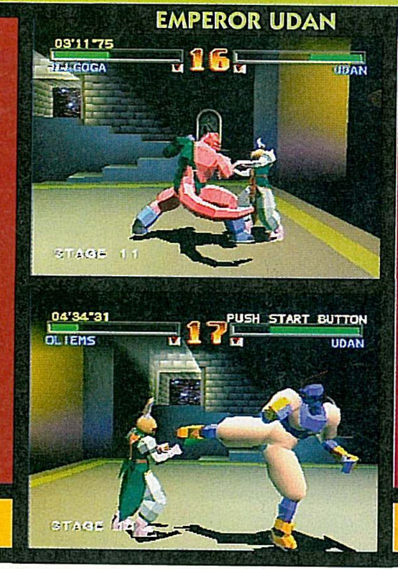
Una chicarrona del norte especializada en llaves de lucha libre y patadas a la nuez. Su exceso de peso es un inconveniente a la hora de enfrentarse a luchadores más ligeros, pero Mary lo compensa con su fuerza y su técnica. Y encima es muy fácil de manejar.

MARY IVONSKAYA

NORK THE MYSTERIOUS



EMPEROR UDAN



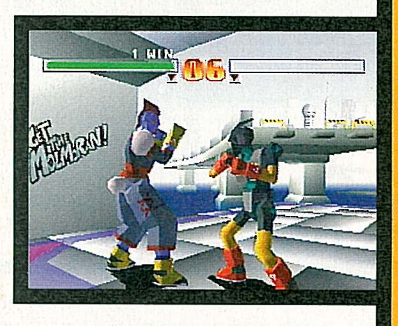
encuentra el mismísimo **Akira Toriyama**, caracterizado de Tori, su popular caricatura robótica (invitado habitual de la serie y el manga de **Dr.Slump**). La manera de acceder a él es todo un misterio. Unos dicen que aparece al finalizar el modeo *Arcade* sin perder un sólo *round*, mientras otros aseguran que es la sorpresa final del laberinto de Udan, dentro del Quest Mode. De cualquiera de las maneras, el descomunal nivel de dificultad del juego, y sus interminables sorpresas son un buen aliciente para disfrutar de **TOBAL No.1** mucho más allá de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos, que se hacinan en las estanterías una vez que logramos desvelar todos sus secretos. **TOBAL** es diferente. Aún después de completar 70 veces el modo *Arcade*, todavía quedarán monstruos que añadir a nuestro arse-

guir el trofeo y los derechos de la mina de Molmorán.

QUEST MODE



La más excitante mezcla de RPG y arcade de lucha que puedas imaginar. Selecciona a tu luchador e intérnate en increíbles laberintos repletos de trampas y enemigos. Repartidos en diferentes niveles de dificultad, cada laberinto encierra en su interior ingentes cantidades de Molmoran, un montón de objetos que utilizar, y los siempre entrañables jefes finales. Con el aliciente de que si los vences podrás utilizarlos posteriormente tanto en este modo de juego como en los otros.



Por supuesto, en un juego como TOBAL No.1 abundan los trucos. Por ahora los únicos que hemos encontrado son los referentes a poder escoger una indumentaria diferente para los luchadores, para ello pulsa Arriba en el Pad cuando los selecciones. Sobre cómo acceder a los jefes directamente (sobre todo a Tori) nada se sabe.



nal de luchadores y laberintos que conquistar. Nos esperan muchos meses de diversión junto a Chuji, Epon y las demás creaciones de **Akira Toriyama**. Un genio del manga que ha vuelto a trasladar toda la magia de sus dibujos al mundo del videojuego, tal y como hizo anteriormente con DRAGON QUEST y CHRONO TRIGGER. Ahora sólo nos queda confiar en la providencia y esperar que la división europea de **Sony Computer Entertainment** incluya con **TOBAL No.1** el ya histórico CD con la *demo* jugable de FINAL FANTASY VII y avances en vídeo de otros futuros títulos de **Squaresoft** para ***PSX***, como BUSHIDO BLADE. Los japoneses lo hicieron, los americanos lo hicieron... ¿Se atreverán los europeos? Sería la culminación perfecta a uno de los grandes juegos del año para ***PSX***. El 97 va a ser muy largo y ya tiene un rey: **TOBAL No.1**.

NEMESIS





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SQUARESOFT

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	11
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 94
Gráficos en alta y 60 frames de almación por segundo... y los mágicos diseños de Akira Toriyama alegrándolo todo. Hay que verlo para creerlo.

MUSICA 92
Los mejores músicos de Sqaresoft vuelven a demostrar que son los reyes, tanto haciendo partituras clásicas como música moderna.

SONIDO FX 91
Cada luchador posee su propia colección de frases y gritos de victoria. Mención especial para el sonido metálico que resuena cuando sacuden a Hom.

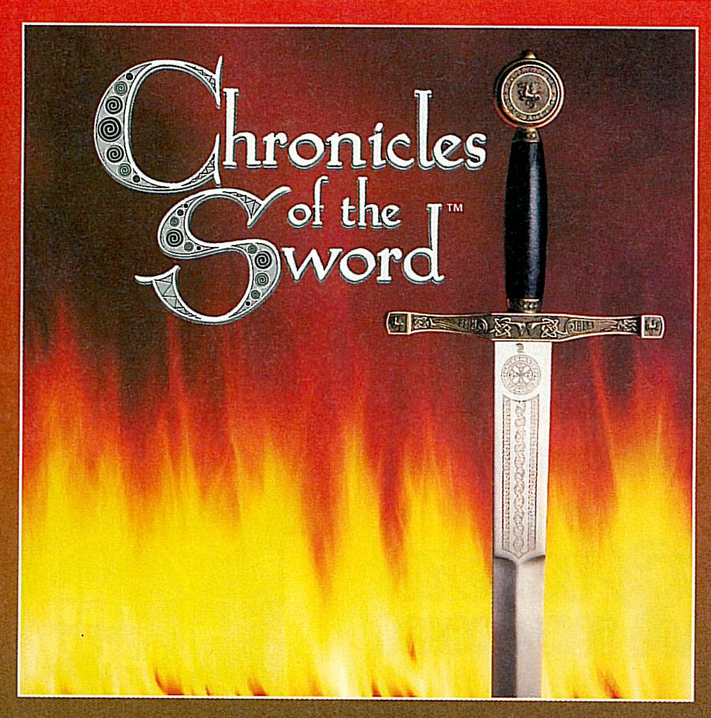
JUGABILIDAD 93
Su tremenda dificultad es lo único que le impide competir abiertamente con el inalcanzable TEKKEN 2. A pesar de ello, es terriblemente jugable.

93 GLOBAL
Si así es el primer juego de Squaresoft para PlayStation, que se vayan agarrando las demás compañías. Impresionante a nivel técnico y con opciones y secretos como para mantenerte pegado a la pantalla del televisor por meses. Una locura de juego que dará mucho que hablar a lo largo del año. Ya veréis, ya.

+ El Quest Mode es el invento del siglo. Pasarán meses y seguirás buscando más y más laberintos.

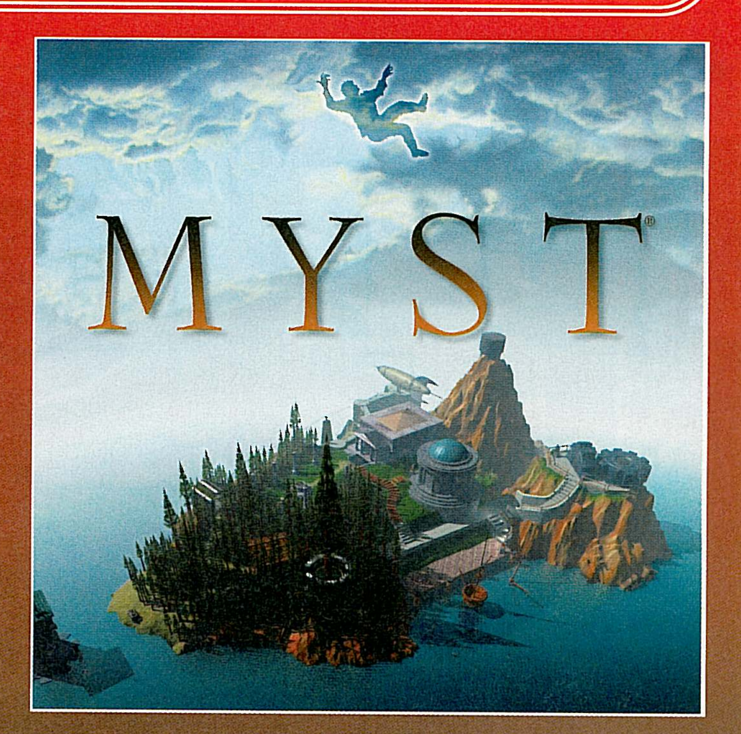
− ¿Cómo demonios se accede al robot-caricatura de Akira Toriyama? Lo hemos intentado todo y nada..

¡¡ CUATRO GRANDES AVENTURAS GRÁFICAS DE PSYGNOSIS !!



Chronicles of the Sword

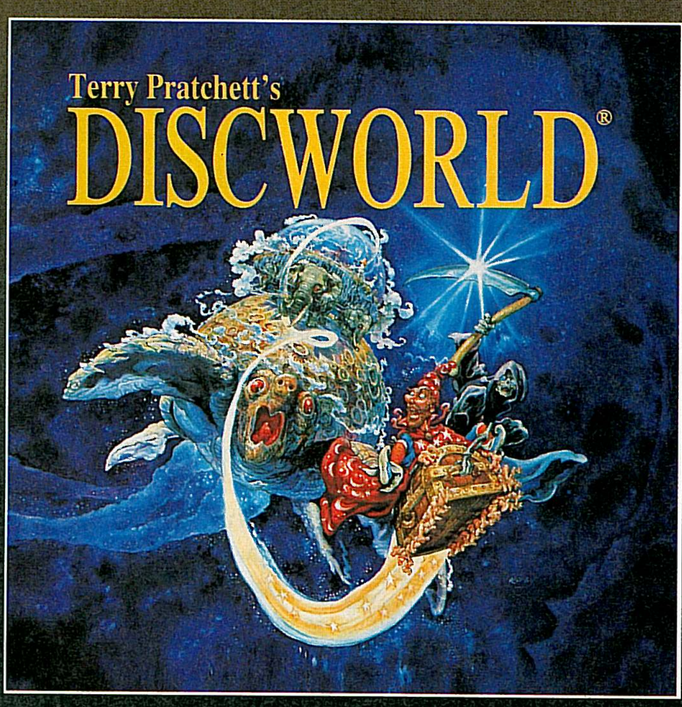
Conoce el legendario misterio y milagro de Camelot en esta impresionante aventura en 3D. La magia negra de Morgana amenaza con derrocar al Rey Arturo y manchar el honor de la Mesa Redonda. Únete al recién armado caballero Gawain, en su investigación para proteger la seguridad del Reino. Es un viaje que te llevará de Camelot a la fortaleza de la malvada Morgana en Lyonesse. Tráela ante la justicia y recibirás una bienvenida propia de héroes. Fracasa y ni Merlín será capaz de ayudarte... (Voces y textos en castellano.)



Myst

Acabas de encontrar un libro. No tienes ni idea de dónde proviene o de su antigüedad. No contiene nada más que la descripción de una isla llena de vida, que parece seducirte..

Y, a medida que vas alcanzando el final, tu propio mundo se deshace y es sustituido por una vista de la isla. El libro se llama Myst, y no tienes otra opción más que explorar... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld®

Un dragón está destruyendo Ankh-Morpork, la ciudad líder del mundo. Mucha gente consideraría que ésto forma parte del progreso cívico, pero lo que Ankh-Morpork necesita ahora es un héroe. Sin embargo, todo lo que tiene es a Rincewind el mago, cuyo único talento consiste en que todavía no está muerto. También tiene el equipaje, la maleta más sucia del Universo. Con todo esto a su lado, probablemente no haya límite a todo lo que pueda hacer mal... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld II®

¿Qué sucede cuando un servidor público desaparece? Nada.

¿Qué sucedería si este servidor público estuviese muerto? Muchas cosas.

Y descubrirás cuántas en la increíble segunda entrega de la serie Discworld de Terry Pratchett desarrollada por Perfect Entertainment. Con el incompetente mago Rincewind alzando la guadaña de la muerte, las calles de Ankh-Morpork puede que nunca vayan a ser lo mismo.

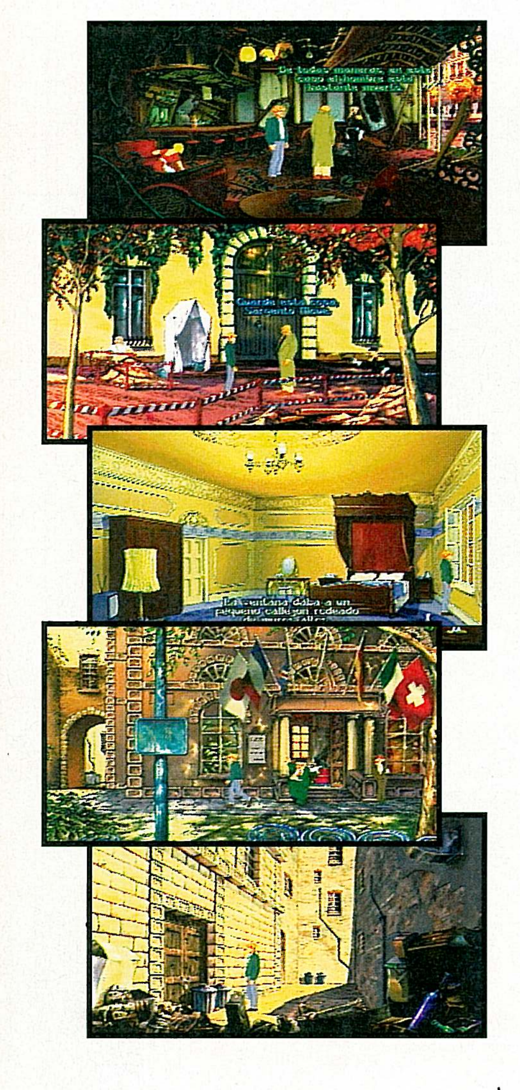




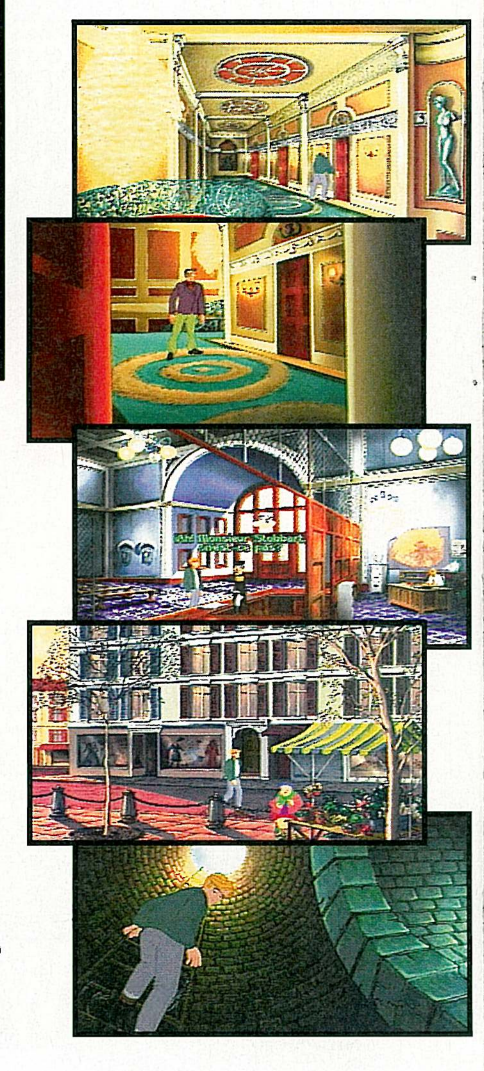




ENTERTAINMENT





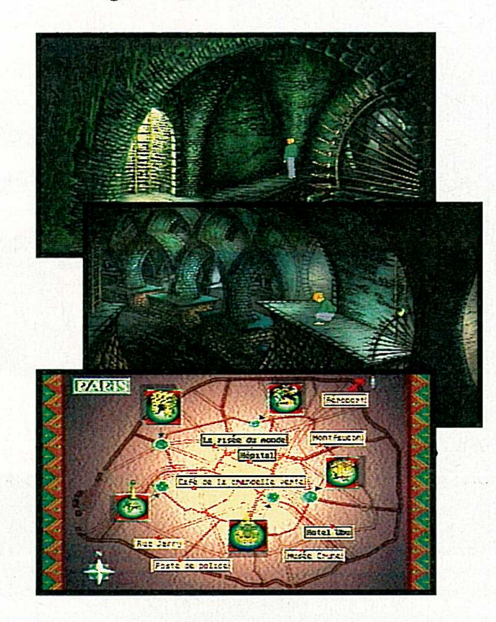


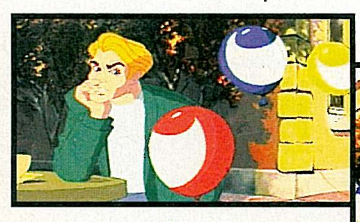
Broken Sword

LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

Este mes os ofrecemos, a modo de libro de pistas, la primera parte de **BROKEN SWORD**. El mes que viene completaremos esta semi-guia y os ofreceremos el habitual A FONDO que todos los juegos deben pasar.

Trás la explosión, el café de la Chandelle Verte mostraba un aspecto desolador. Corrí en busca de ayuda, aunque fue la propia policía la que me encontro a mí (me confundieron con todo un terrorista). Tras interesarme por la salud de la joven camarera y contestar a unas breves preguntas del comisario Rosso, conocí a una joven periodista, Nico, que se interesó por lo ocurrido. Quedamos para hablar más tarde, por lo que me entregó su teléfono y su dirección. Justo después me introduje en el callejón por el que el payaso había escapado momentos antes de la explosión. Con la ayuda de la herramienta que le robé al obrero de la calle contigua (al que le gustaba con locura el mundo de las carreras de caballos) accedí al alcantarillado de París, donde encontré una nariz de payaso, un trozo de tela y un pañuelo impregnado de maquillaje. Por suerte, un agradable portero me confundió con el asesino al abandonar la alcantarilla. Suerte porque éste me mostró la chaqueta a la que pertenecía el trozo de tela que había encontrado (la debió perder el payaso), y en cuya etiqueta figuraba el nombre de un sastre, Todryk, y su número de teléfono. Hablar con él no sirvió de mucho, por lo que decidí visitar a Nico para conocer lo que













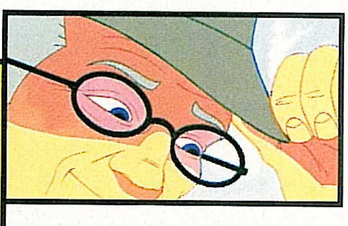




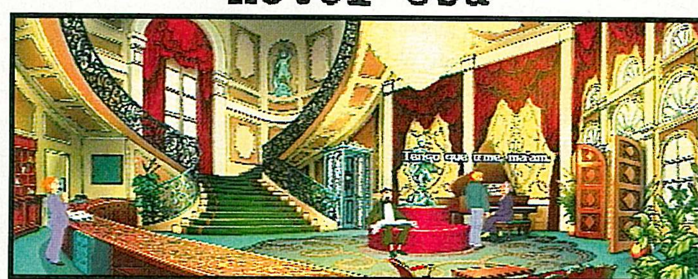






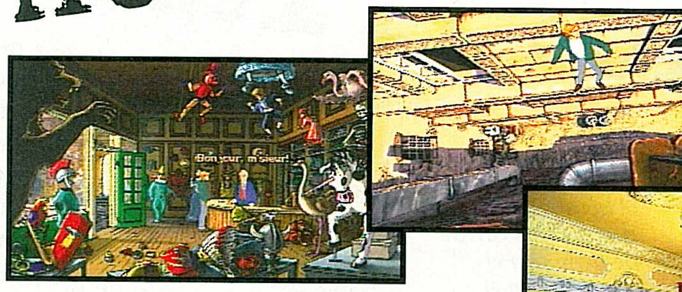


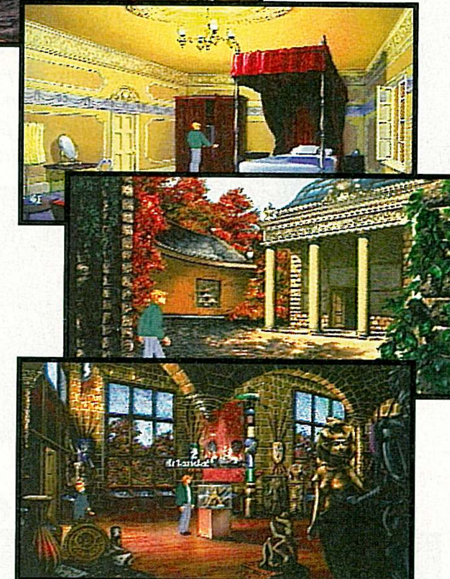
Hotel Ubu





Acto primero: Paris





Lanzar el pergamino al callejón hizo que Flap y Guido me dejasen en paz.

ella sabía. Me contó quién era el hombre que murió (un tal Plantard), que éste le había llamado anteriormente ofreciéndole una historia y que además había tomado una foto en la que aparecía el asesino tras la explosión (le reconocimos por la tela de la chaqueta). La nariz de payaso me llevó hasta la tienda de disfraces, cuyo dueño admitió haber tenido la visita de un cliente cuya apariencia coincidia con la del hombre de la foto. El asesino alquiló el traje de payaso (y otro de duende) con el nombre de Khan, lo que me permitio presionar a Todryk el sastre para que me indicase el lugar en que Khan se alojaba: el hotel Ubu. En el hotel, una tal Lady Piermount me confesó conocer a Khan, aunque bajo el nombre de Moerlin. Trás contarle quien era ese tipejo me ayudó a conseguir la llave de la habitación de Moerlin (de la que «robé» una caja de cerillas y un carné de electricista) y a sacar un pergamino que el asesino guardaba en la caja fuerte del hotel. Gracias al callejón conseguí evitar a Flap y Guido (los matones de la entrada del hotel), con lo que me dirijí al apartamento de Nico. Por el pergamino descubrimos que la leyenda de los templarios tenía mucho que ver con el asesinato. Aunque Nico sabía bastante sobre el tema, me aconsejó visitar a un colega suyo que estudiaba en el museo Crune.

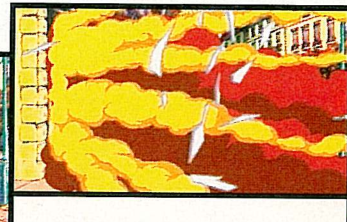
El trípode que aparecía en el manuscrito era el mismo que encontré en el museo Crune. En la vitrina aparecía el nombre de mi siguiente objetivo: Lochmarne, Irlanda.

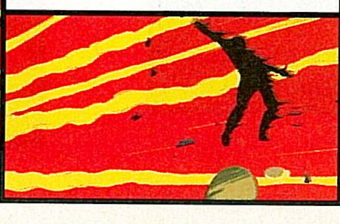
Cafe de la Chandelle V.







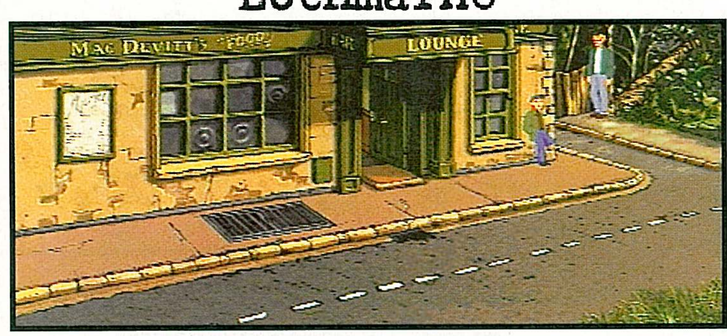




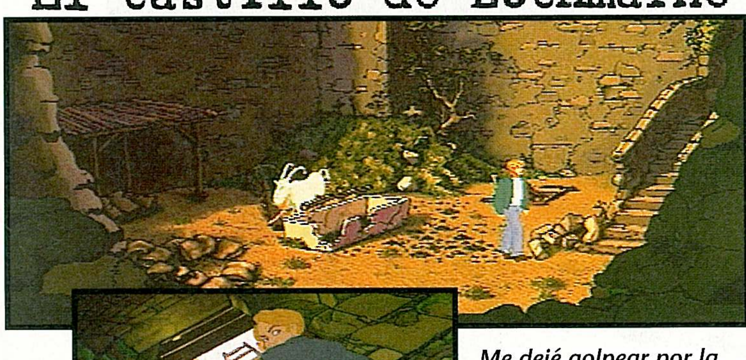




Lochmarne

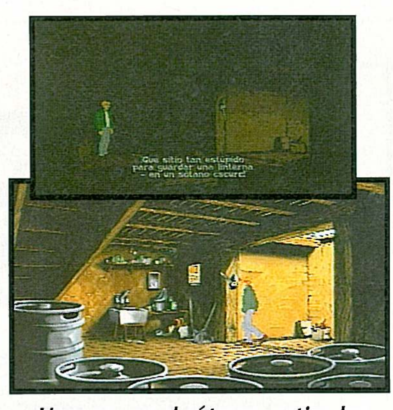


El castillo de Lochmarne



Me dejé golpear por la cabra y, rápidamente, corrí hacia la izquierda. Esta quedó atrapada.

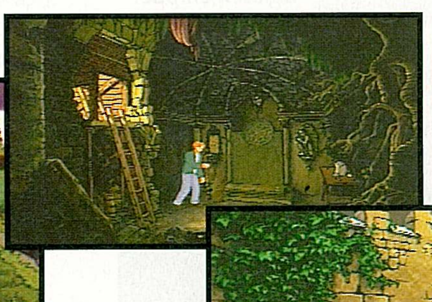
No fue necesario hablar con el colega de Nico. La leyenda que figuraba en la vitrina del trípode que había en el museo Crune (y cuya imagen aparecía en el pergamino) me llevó hasta Lochmarne, Irlanda, donde supuestamente había sido encontrado. Un joven llamado McGuire me contó algunas cosas sobre el castillo en el que se encontró el trípode, pero fue en el interior de una taberna cercana donde pude hablar con varios habitantes del pueblo. Por un lado estaba Ron, al que le robé un alambré con el que posteriormente arreglé el lavaplatos de la taberna, y por otro Doyle y McDevitts, que me proporcionaron la información suficiente para presionar a Fitzgerald, otro de los clientes del bar, y que parecía estar muy nervioso por mi presencia allí. No era de extrañar, había trabajado en las excavaciones del castillo y Piegram (un prestigioso arqueólogo) le había encargado el cudiado de una gema. Ante mis presiones, Fitzgerald intentó huir, pero fue alcanzado por un Ferrari que le atropelló y que, segun McGuire, era conducido por un duende (Moerlin de nuevo). También me dijo que algo se le había caido a Fitzgerald por la trampilla que daba al sótano de la Taberna. Desconectar los fusibles junto a la puerta y una chapucilla con el alambre me sirvió para acceder al sótano, donde encontré la gema y empapé de agua la toalla que había «birlado» en la taberna. Con ésta pude crear un molde de yeso que me sirvió para acceder a una camará oculta en el interior del castillo. Era hora de volver.



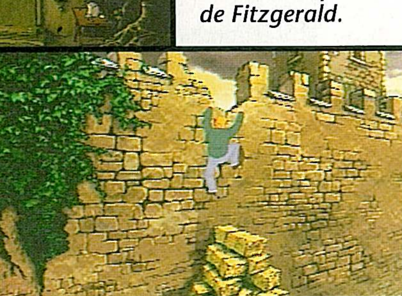
Una vez en el sótano, active la palanca para poder abrir la trampilla desde el exterior.

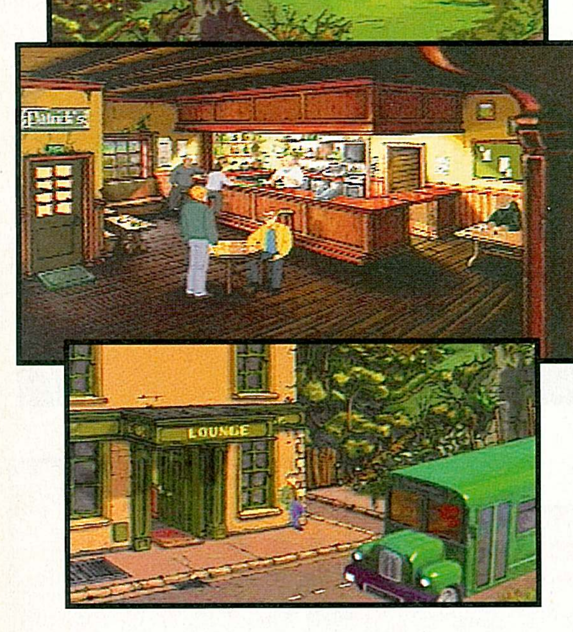


Acto segundo: Irlanda



El hombre que cuidaba del carro de heno con el que entré en el castillo era primo de Fitzgerald.

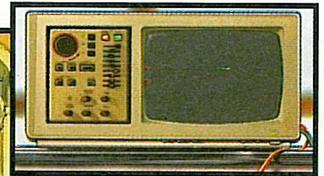




Afueras del castillo



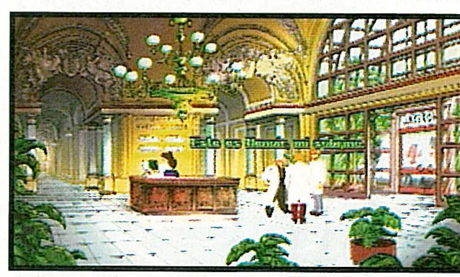




Un encefalograma plano nos confirmará la muerte de Marquet.

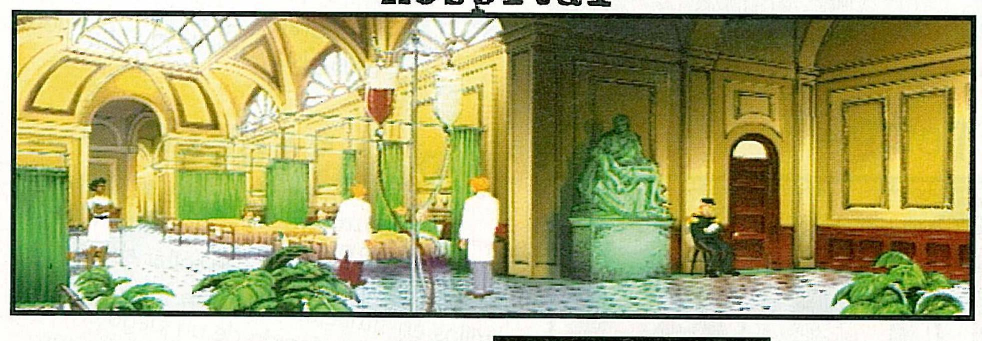
Acto tercero: Vuelta a Paris

Peagram le había encargado a Fitzgerald la entrega de la gema en París a un tal Marquet. Más tarde, el sargento Moue me comentó que dicho personaje había sido ingresado en el hospital. Allí me dirijí, y tras hacerme pasar por médico (engañando a doctores, enfermeras y enfermos) llegué hasta la habitación de Marquet. Me hice pasar por Fitzgerald y éste me comentó que debía entregarle la gema al «gran maestro». Entonces entró un doctor que resultó ser un impostor y que acabó con la vida de Marquet. Las cosas comenzaban a complicarse. Me acerqué al museo para mostrar a Lobineau el manuscrito, y este relacionó una de las imágenes que en él aparecían con una familia de caballeros templarios que vivió en España. Acto seguido me escondí hasta que el museo cerró. Cuando salí, ya de noche, Flap y Guido entraron en el museo. Empujé sobre ellos el totem y entonces...



Benoir, el sobrino de uno de los doctores, nos ayudará a librarnos del pesado enfermo que nos impide entrar en la habitación.

Hospital



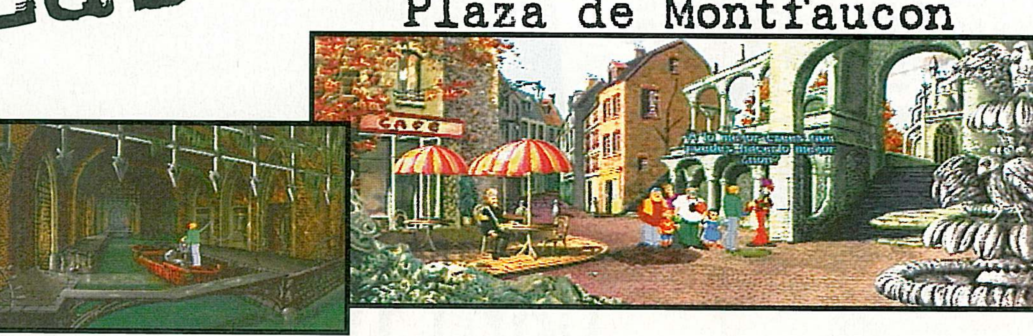




Al colocar el trípode y la gema quedaba resuelto el primero de los enigmas del manuscrito.

Acto cuarto: Las catacumbas

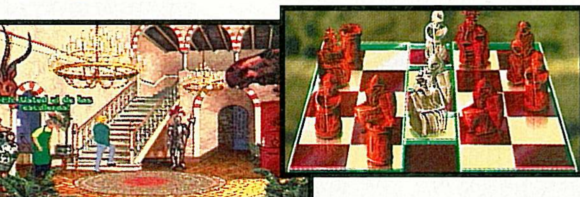
Plaza de Montfaucon



Nico me contó que había entrado en el museo para robar el trípode la noche anterior. Mi afición por las alcantarillas me llevó entonces a la plaza de Montfaucon. Antes de entrar en la cloaca me tuve que deshacer de un vago gendarme y un malabarista con miedo a la competencia (siempre fui bueno como payaso). Un par de golpes en uno de los arcos que había en la pared del túnel y una maniobra con el montacargas me llevó a una curiosa cueva. A través de un hueco en la gruta pude observar a seis personas que admitían ser los últimos templarios. Hablarón también del malogrado Marquet, con lo que quedaba claro que la gema tenía una importancia vital. Esperé a que se marcharan y entonces coloqué el tripode con la gema dentro del círculo que las séis personas ocupaban (tal y como aparecía en una de las imágenes del manuscrito). Entonces apareció ante mi la palabra MALIB.



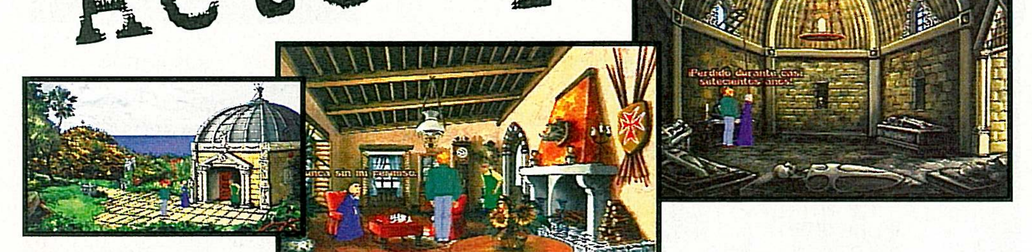




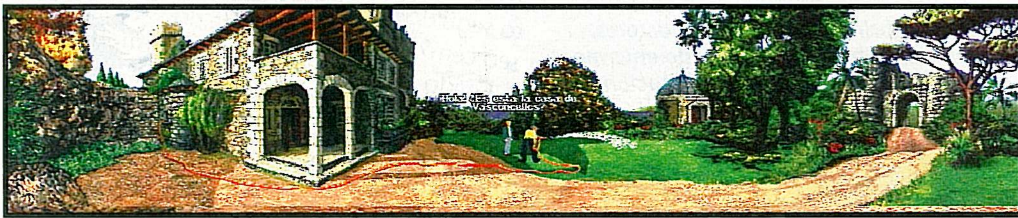
Coloqué las piezas a modo de Jaque Mate (como se muestra en la imagen). Entonces apareció el cáliz.

Acto quinto: España

Decidí entonces seguir la pista que Lubineau me había proporcionado. Me encamine a España, concretamente a la Villa de Vasconcellos, lugar de origen de la familia que se correspondía con el escudo del caballero que aparecía en el pergamino. Me costó entrar en la casa (tuve que cortarle el agua al mayordomo y esconderme posteriormente tras una armadura). Pero por fin pude hablar con la última superviviente de la familia. Tras contarme todo sobre sus antepasados templarios, ésta me llevó hasta el mausoleo de la familia. Allí encontramos, tras una biblia, un tablero de ajedrez. Al colocar correctamente las piezas apareció el cáliz de la familia, desaparecido durante 600 años. Trás esto, perdí toda pista sobre la investigación.

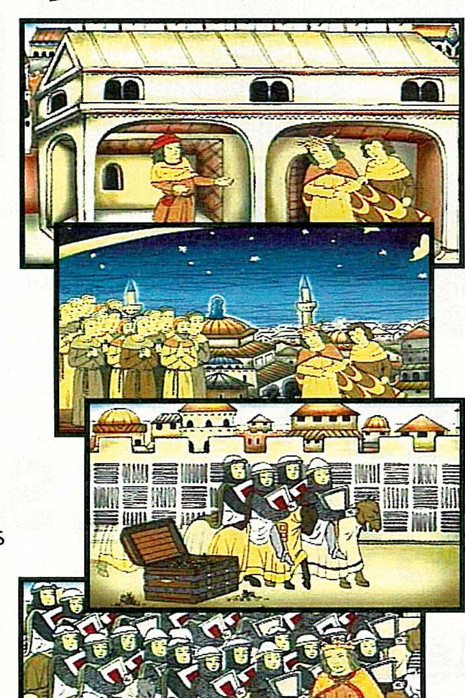


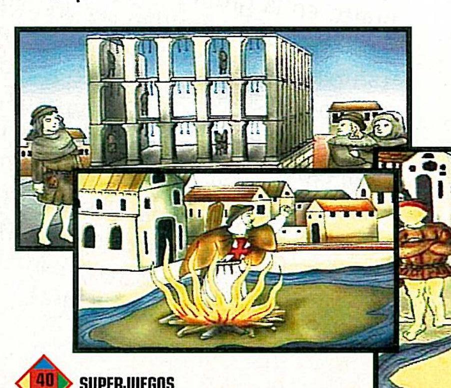
Villa de Vasconcellos



La leyenda de los Templarios

La orden de los Templarios nació en Jerusalén como una orden guerrera que protegería a los peregrinos de la fuerzas musulmanas. El rey de Jerusalén aceptó su nacimiento, ya que el libre tránsito de Peregrinos por Tierra Santa significaba riqueza para el reino. Por desgracia, la orden se convirtió en la fuerza más rica y poderosa que existía (todo el que entraba en la orden debía donar todas sus posesiones a la organización), asentándose en gran parte de Europa (incluida España). Fue tal su poder que Felipe IV, rey de Francia, decidió acabar con ellos, echándoles encima a la inquisición, que colgó y quemó a todos aquellos que pertenecieron a la orden.





John Stobbart

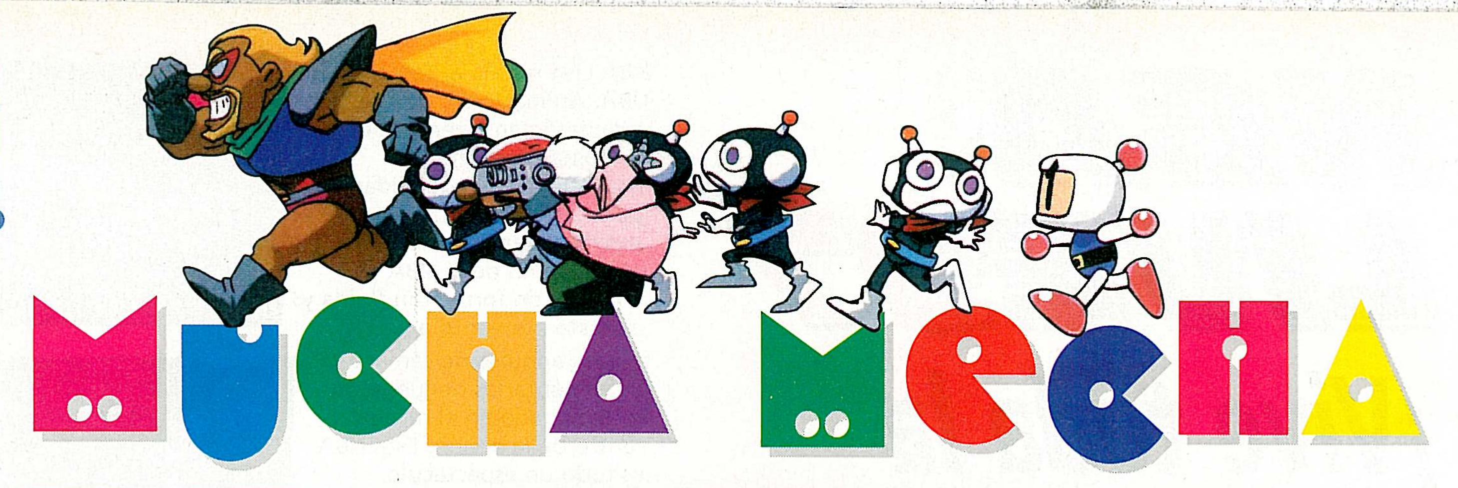
El protagonista de **BROKEN SWORD** es un orgulloso americano especializado en soltar chascarrillos en situaciones límites. John Stobbart es el abanderado de un juego en el que destacan, por encima de todo, sus impresionantes gráficos y las inmejorables animaciones de los personajes.



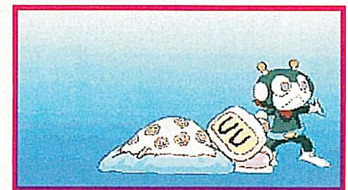


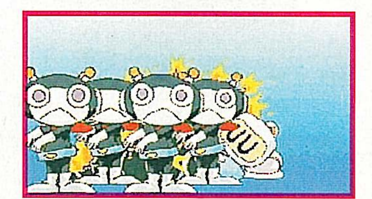
- **¿Encontrará John Stobbart una nueva pista sobre la que continuar la investigación?**
- **¿Logrará romperse The Punisher una cuerda vocal?**

Continuará...



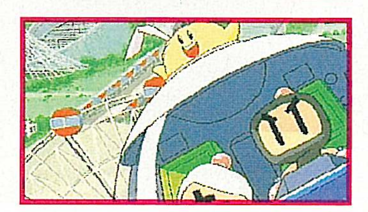
MUCHA MECHA







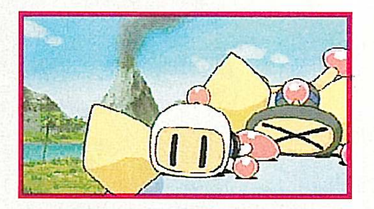




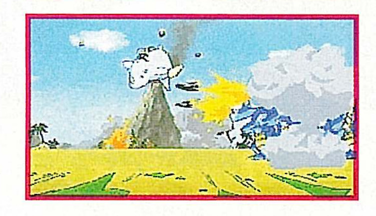


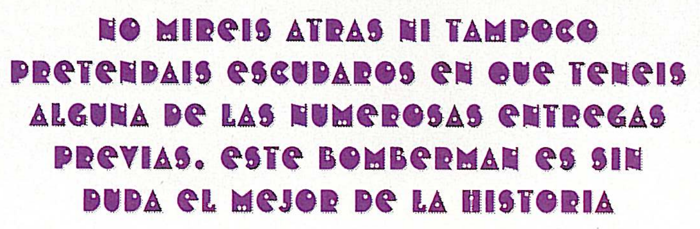








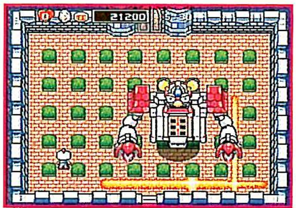




NO MIREIS ATRAS NI TAMPOCO PRETENDAIS ESCUDAROS EN QUE TENEIS ALGUNA DE LAS NUMEROSAS ENTREGAS PREVIAS. ESTE BOMBERMAN ES SIN DUDA EL MEJOR DE LA HISTORIA

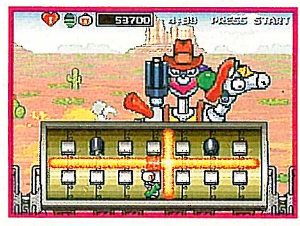


La fuerza del fenómeno BOMBERMAN está fuera de toda duda. Un juego que ha sido siempre tan perfecto que ninguna compañía ha pretendido competir frente a él con otros títulos de mecánica mas o menos parecida. El secreto de su éxito siempre ha estado en el modo de varios jugadores simultáneos, que hacía que en cada partida la jugabilidad se destilara por litros. El bautismo en 32 *bits* de la magna obra de **Hudson** no viene acompañado por ninguna remodelación gráfica, ni por un cambio de *sprites* por polígonos, sino más que nada por una profundización en los elementos clave que hicieron grande a este juego. De esta manera, encontramos tres modos diferentes de juego, *normal, battle y master,* cada uno con su propio encanto. El modo *normal* es el mismo modo que conocemos desde hace tantas entregas. Consiste en avanzar fase a fase hasta llegar al final del juego, con guardianes especiales de por medio y un método de pasar niveles que, como novedad, consiste en apagar una especie de farolas para que se active la salida. El modo



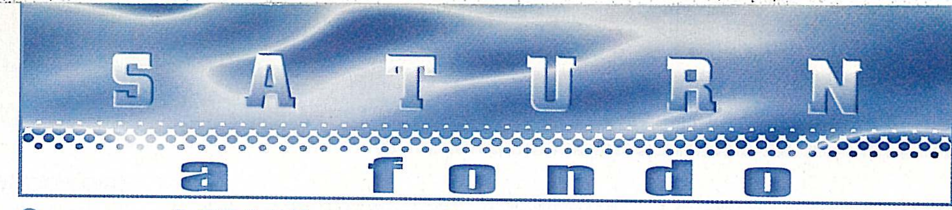


ENEMIGOS

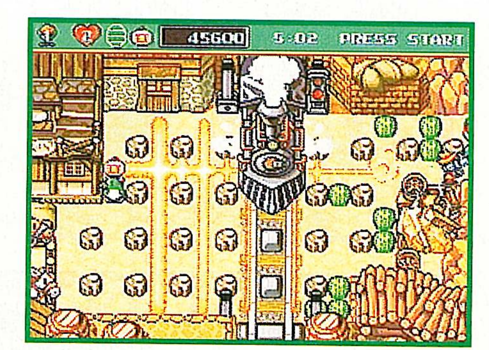






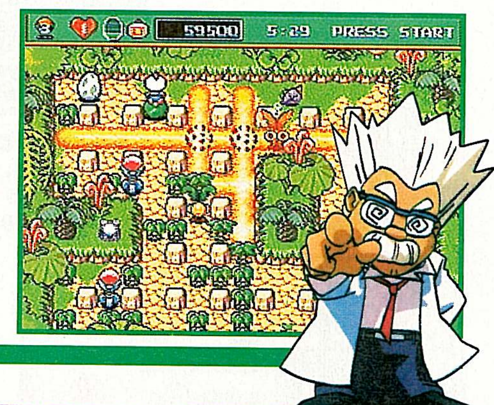



MODO NORMAL

EXTENSO, COMPLICADO EN NIVELES PUNTUALES, Y CON UNA FANTASTICA PUESTA EN ESCENA. LOS DINOSAURIOS SON UN ATRACTIVO MAS DE ESTE MODO DE JUEGO QUE ES REALMENTE ADICTIVO.



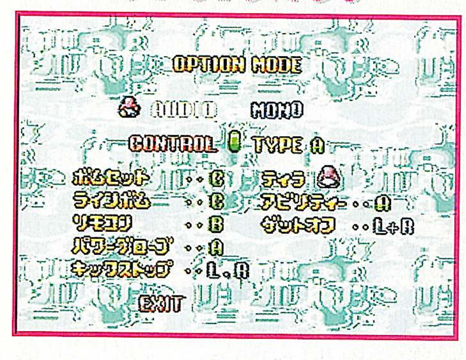


MODO BATTLE



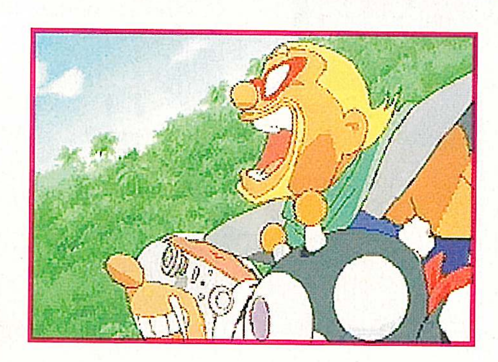

HASTA DIEZ JUGADORES SIMULTANEAMENTE SON CAPACES DE ENFRENTARSE EN BOMBERMAN. VARIOS ESCENARIOS Y UN SINFIN DE OPCIONES MODIFICABLES REDONDEAN ESTE MODO DE JUEGO.

OPCIONES





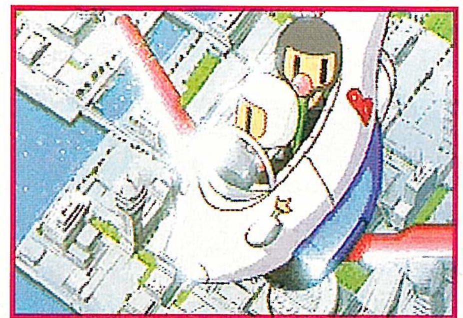

battle es el estrella como en todo buen BOMBERMAN que se precie de serlo. Hasta 10 jugadores simultáneos competirán por la victoria y con un gran número de opciones seleccionables para adaptar este modo a nuestros gustos personales. De esta manera, y al igual que ocurriera en la última entrega para ***Snes***, los que caigan eliminados no se morirán a bostezos, ya que pueden azuzar a



quien más rabia les de, lanzándole bombitas desde el exterior de la zona de batalla y a bordo de una peculiar nave espacial. El modo *master* es una novedad, y consiste en llegar lo más lejos posible con una sóla vida, más o menos como el *ranking mode* de VIRTUA FIGHTER. La perspectiva utilizada es la de siempre, aunque un poco más isométrica que proporciona una agradable sensación de tri-



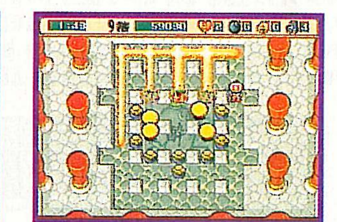




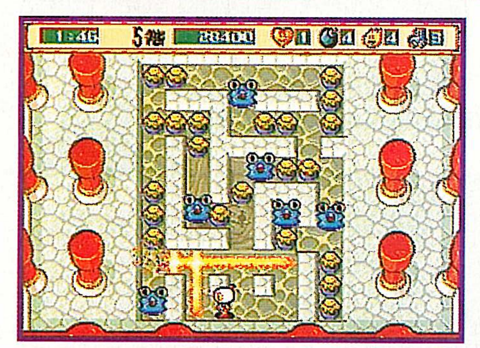








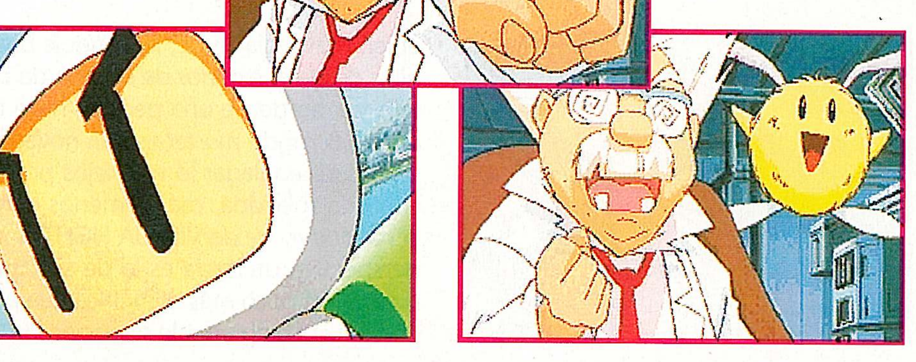
UNA ESPECIE DE RANKING MODE PERO A BASE DE BOMBAS. REALMENTE DIFICIL EN LOS NIVELES AVANZADOS Y TODA UNA APUESTA POR LA HABILIDAD DE LOS MAS HABILES DEL PAD.





dimensionalidad. Los escenarios tienen, la mayoría de ellos, scroll, con un montón de elementos activos que, o bien nos machacarán, o sino servirán para obtener alguna que otra ayuda extra. En cuanto a los *items*, todos y cada uno de los que tanto nos hicieron disfrutar (incluido el fantastico puño que nos permite arrojar bombas) han sido contemplados en esta entrega. Respecto a la dificultad, la verdad es que no es excesiva, pero tambien dependerá del número de *items* que hayamos cosechado antes de enfrentarnos a los dichosos guardianes de fase. No es lo mismo luchar contra una bestia zancuda con una pedorresca bomba que con 7 potentes artefactos. En cuanto a la jugabilidad, poco que objetar a un juego que, no por tener una mecánica architrillada, pierde ni un ápice magia.

THE SCOPE





	HUDSON SOFT
	HUDSON SOFT
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-10
VIDAS	4
FASES	VARIABLES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SÍ

GRAFICOS 90

Acusada mejora de gráficos, en especial en las intros, realmente magistrales y repletas de buen humor. En el juego también se han mejorado mucho.

MUSICA 88

Las gloriosas melodías de la saga reciben un tratamiento exquisito, amoldándose a la perfección a la frenética y entretenida atmósfera del juego.

SONIDO FX 86

Las explosiones habituales y pequeños pero eficaces efectillos de sonido envuelven al juego en la simpatía habitual de la saga, eso sí, sin asombrar.

JUGABILIDAD 94

Como no podía ser de otra manera, el apartado más brillante. Cuando se juntan ante la pantalla de la televisión varias personas las cifras se disparán.

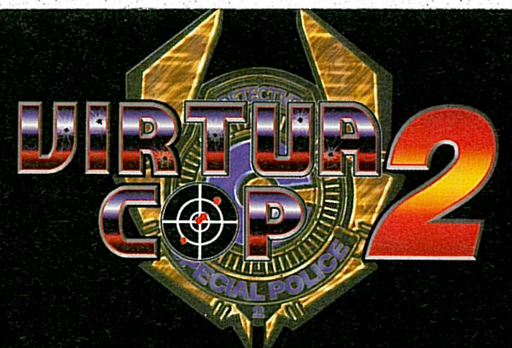
GLOBAL 92

El mejor BOMBERMAN de la historia, con un montón de detalles que hacen de este juego un programa redondo. Más que novedades, salvo el modo master, lo que se ha hecho es potenciar al máximo los elementos que han hecho de este título todo un clásico en el panorama histórico del videojuego. Indiscutible su adquisición.





+ El modo de varios jugadores simultáneos.
– El gasto extra en mandos.



ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA EN ACABAR CON LA LEY.





LO MALO ES QUE LA LEY ERES TU.





Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.



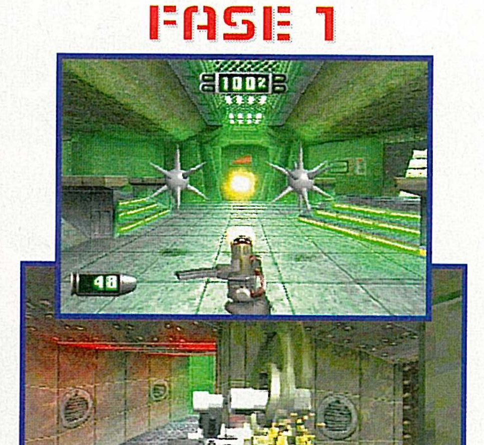
www.sega-europe.com

DISRUPTOR

DISRUPTOR de Interplay es una verdadera sorpresa que dejará boquiabiertos a todos los amantes del género que ya hayan degustado las virtudes y la gran jugabilidad de joyas como DOOM o ALIEN TRILOGY.



FASE 1



DISRUPTOR, de la compañía **Interplay** y los programadores **Insomniac Games**, es un impresionante *shoot´em-up* de perspectiva subjetiva con unos recursos gráficos hasta ahora desconocidos en ***PlayStation***. Sólo por este apartado merecería la pena comprárselo, ya que en sus trece fases podréis ver un verdadero despliegue de luces, colores y formas absolutamente apoteósico. Los escenarios, al contrario de lo que ocurriera en gran parte de sus antecesores, muestran un esfuerzo constante por variar en motivos decorativos, un gran dominio de las texturas (nada de paredes idénticas y pasillos eternos) y de la ambientación luminosa que crea esa intensa atsmófera tan típica de estos juegos. Así, en **DISRUPTOR** podremos ver fases con relieve, con múltiples desniveles, grandes saltos y espacios abiertos y, sobre todo, algunos elementos curvos o circulares, algo inusual en este tipo de juegos. Pero todo esto sería

SOBRA







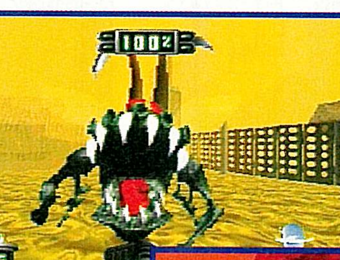






FASE 2



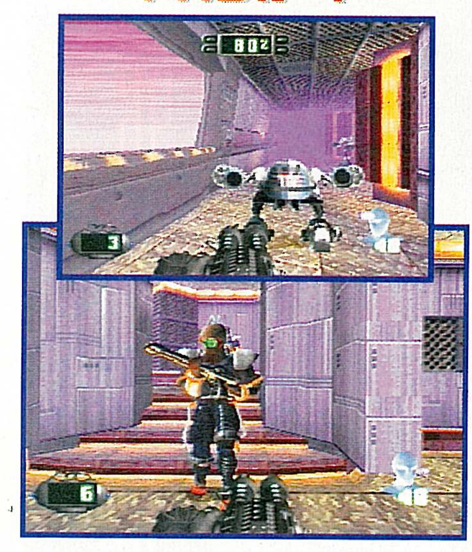




FASE 3

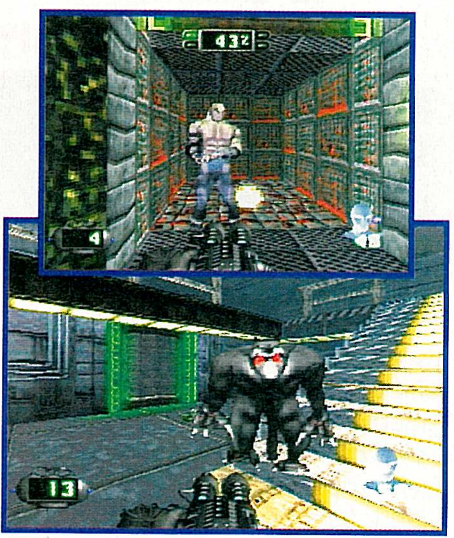


FASE 4





FASE 5

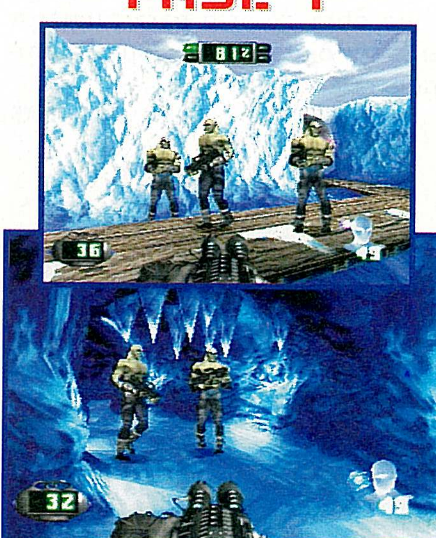


inútil si no hubieran logrado acompañarlo de un movimiento suave y de una velocidad adecuada, y es ahí donde este juego no tiene rival de ningún tipo. El movimiento es diez veces mejor que cualquier otro que hayamos visto en esta consola.
En otro de los elementos importantes, los enemigos, **DISRUPTOR** posee también un buen repertorio y,

FASE 6



FASE 7



FASE 8



DO DE RECURSOS



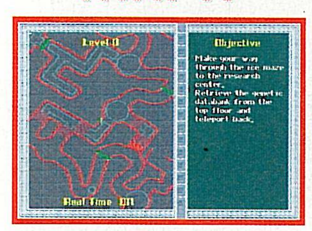
FASE 9



FASE 10



MAPA



ARMA



PODERES

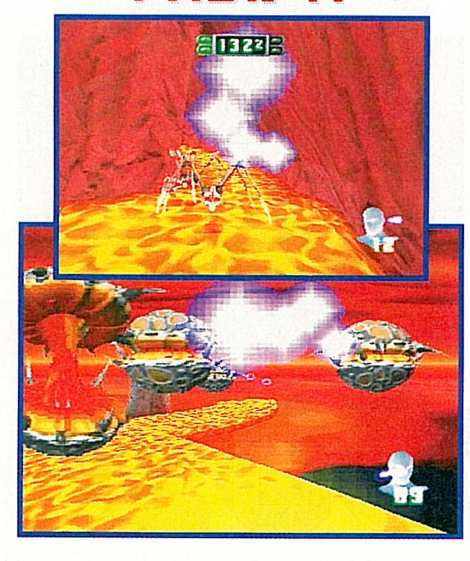


en su mayoría, son duros, inteligentes y no suelen fallar mucho. El diseño de nuestros rivales es bastante atractivo, aunque no alcanza las cotas de calidad ni el grado de intimidación de las bestias de DOOM.
En lo referente a la jugabilidad, este programa es divertido... pero no un paseo triunfal. La escasez de municiones y de *items* nos obligará a realizar unos ataques tan controlados como los gases de una novicia y aún así tendremos algunos problemas.

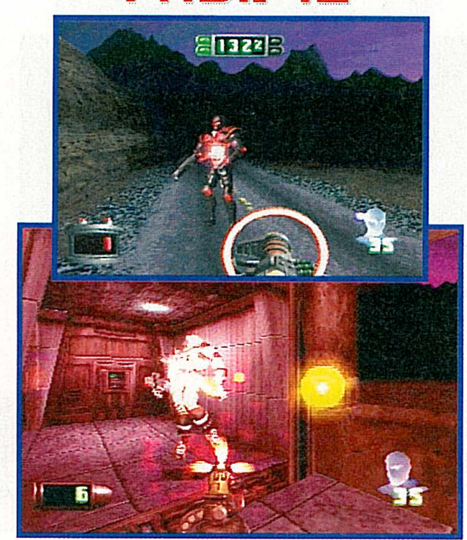
Saber utilizar los poderes psíquicos y las armas es la única forma de avanzar en las fases finales. Aunque sólo tiene trece fases y la posibilidad de continuar tres veces desde la mitad de cada nivel, una dificultad bastante selectiva garantiza una larga vida a este programa.
DISRUPTOR es un grandísimo juego y una obra de arte para nuestros cansados ojos. Una opción de compra excelente.

DE LUCAR

FASE 11



FASE 12









ARTESANIA



Olvidad los juegos protagonizados por Lemmings que hayáis visto antes y soñad con un preciosista







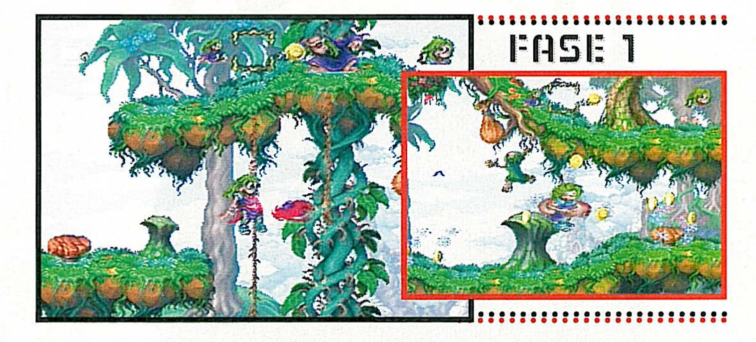
plataformas en el que todo fluye como una corriente pura, fresca, cristalina y repleta de fragantes aromas.



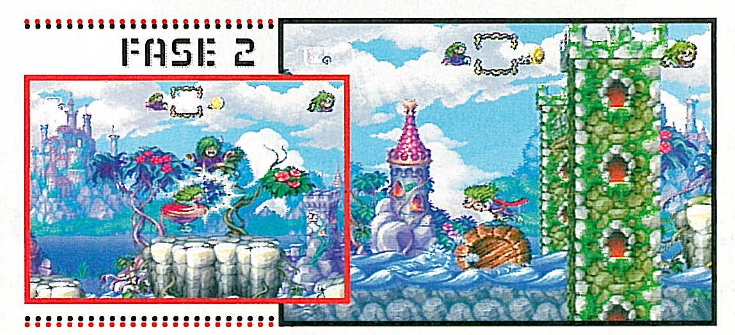


DIGITAL

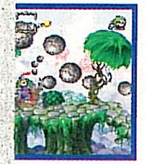
Aunque **LOMAX** base la mayoría de su potencial en estar basado en los populares personajes creados por **DMA Design** para **Psygnosis** hace media docena de años, en esta ocasión los señores de **Psygnosis** nos han obsequiado con un perfecto e impecable juego de plataformas elaborado por **Erwin Kloebhofer** y **Henk Nieborg.** Quizá sus nombres no os digan mucho, o quizá nada, pero me gustaría recordaros que esta pareja se encargó de dar forma a uno de los títulos míticos de *Amiga*, nada menos que LIONHEART y hace tan sólo un par de años nos sorprendieron muy gratamente con FLINK, otro genuino plataformas de sorprendente despliegue audiovisual y espléndida dificultad que fue desarrollado para *Mega Drive, Mega CD* y *CD32.* Con este par de obras maestras a sus espaldas mucho era lo que se podía esperar de **LOMAX,** y una vez más el pequeño taller artesanal de estos dos genios del videojuego ha vuelto a dar sus esperados y preciados frutos: frescura, belleza, genialidad y delirio gráfico. Los detallados escenarios con miles de colores simultáneos y todos los *sprites*



FASE 1



FASE 2

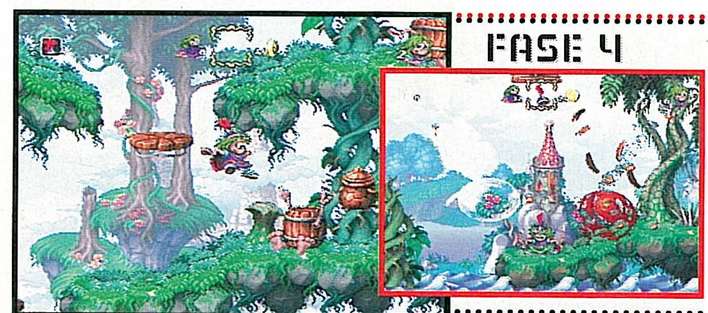


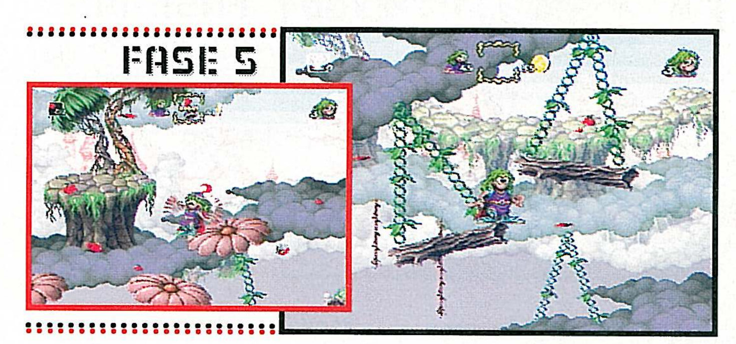










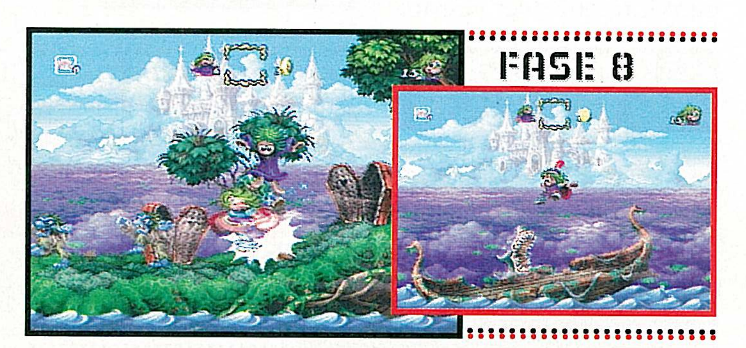




con sus animaciones, dibujados y coloreados a mano, han vuelto a poner de manifiesto el talento plástico inigualable de **Henk Nieborg** (alemán y con tan sólo 26 años). Mientras su colega **Erwin Kloebhofer** (austriaco de 27 años) ha vuelto a desempolvar su vasta y entrañable colección de rutinas (rotaciones, *zooms*, elementos en 3D integrados en los escenarios...) para conformar un arcade en el que la fluidez, dinamismo y perfección técnica rayan a mucha, mucha altura, y todo esto manteniendo en pantalla una numerosa colección de *layers parallax* con *zoom in-out* incluido en los cambios de plano, una cantidad considerable de *sprites* y una cifra ingente de animaciones para cada personaje. Parece que en esta ocasión tan sólo dos personas han dado mucho juego. Aunque sería injusto

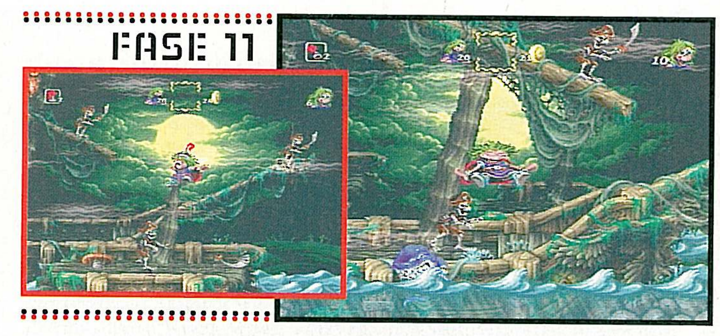




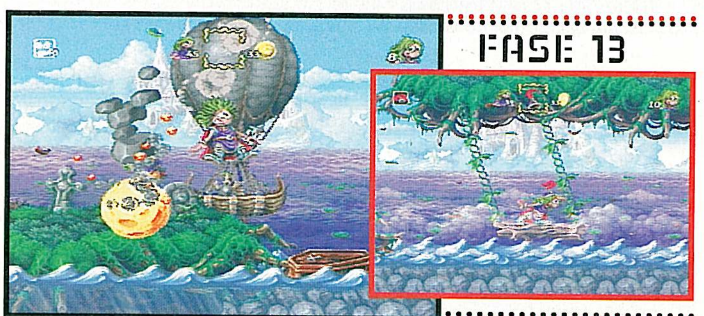


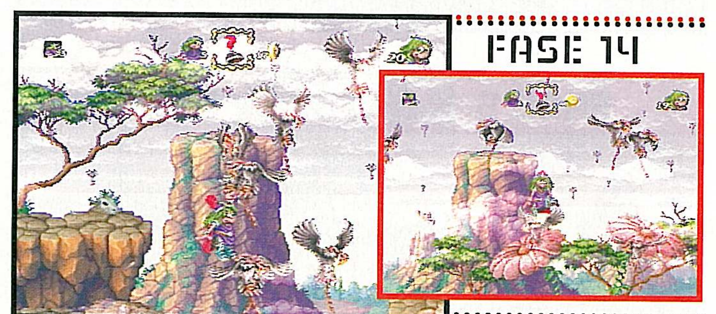












obviar la fantástica banda sonora que acompaña a **LOMAX**, compuesta por **PC Music**, y que incluye una veintena de inolvidables melodías que abarcan numerosos estilos (desde *western*, *folk* o *medieval* hasta *new age* o composiciones dignas de una película de terror). Mi preferida es la genial melodía que acompaña a la secuencia de presentación. Y por si esto fuera poco, también podréis disfrutar con el prestigioso *Q-Sound Virtual Audio* que os permitirá envolver vuestro sentido auditivo con la increíble atmósfera sonora que esconden los numerosos escenarios de **LOMAX**. A todo este despliegue audiovisual tendréis que sumarle un total de 21 fases (en la última nos espera el siniestro Evil Ed en forma de gigantesco *Final Boss*), varios planos de profundidad que podréis visitar a vuestro antojo (a través de puentes o mediante peligrosas plataformas con muelle), fases de *bonus* para recaudar monedas, seis poderes especiales heredados de papá Lemming que

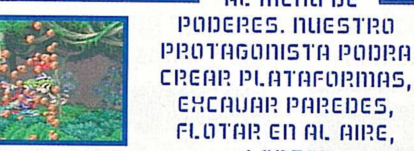
PODER





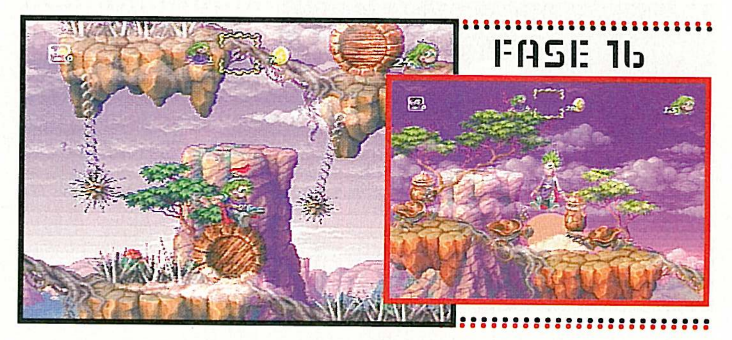
PULSANDO SELECT ACCEDEREIS AL MENU DE PODERES. NUESTRO PROTAGONISTA PODRA CREAR PLATAFORMAS, EXCAVAR PAREDES, FLOTAR EN AL AIRE, LANZAR BOMBAS, POTENCIAR SU ATAQUE O LANZAR UNA MANO ELASTICA.

















MAPA



FASE 19



FASE 20

LOROCK



FINAL BOSS





EN LA ULTIMA FASE DEL JUEGO NOS ENFRENTAREMOS A EVIL ED. SI LOGRAMOS ABATIRLE TRES VECES FINALIZAREMOS EL JUEGO.





tendremos que utilizar sabiamente, y muchas más sorpresas que descubriréis a lo largo y ancho, nunca mejor dicho, de este brillante juego de plataformas. Todo en **LOMAX** ha sido pensado para colmar nuestras apetencias estéticas y lúdicas, alejándose totalmente de los cánones actuales en los que priman los vectores y el *texture mapping*, y depurar un poquito más los maravillosos e imperecederos esquemas clásicos del videojuego. Aunque sigo pensando que lo más maravilloso de todo es que **LOMAX** ha sido realizado por un solo programador y un solo grafista. Artesanía pura, artesanía digital.

THE ELF

OTROS JUEGOS





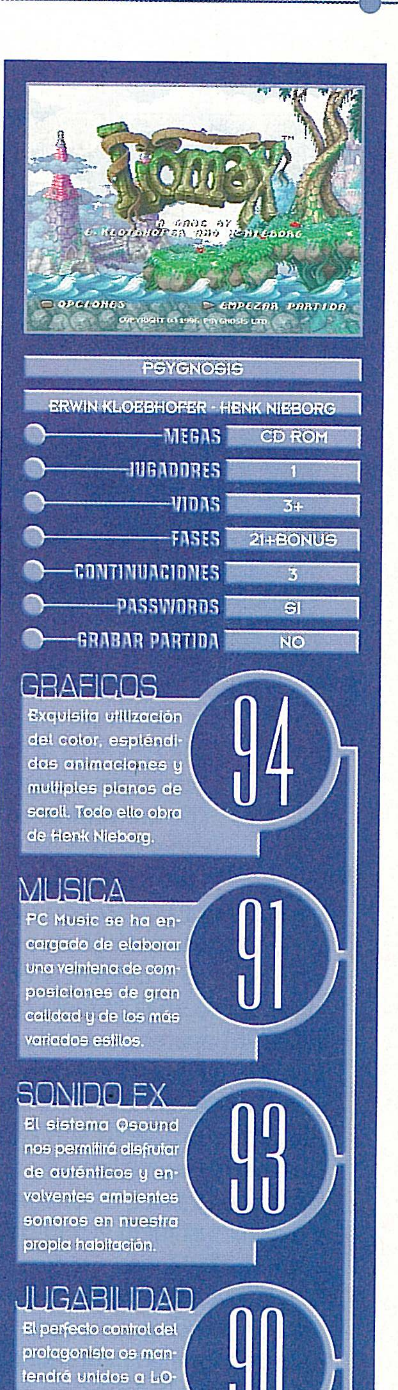
LA PRIMERA OBRA MAESTRA DE LOS CREADORES DE **LOMAX** FUE LIONHEART (AMIGA). DOS AÑOS DESPUES NOS SORPRENDIERON CON FLINK (MD-MCD-CD32).

FINAL DE JUEGO





DESPUES DE COMPLETAR LAS 21 FASES DEL JUEGO APARECERA ANTE NOSOTROS EL TIPICO MENSAJE DE FELICITACION Y LOS CREDITOS DEL JUEGO.



PSYGNOSIS

ERWIN KLOEBHOFER - HENK NIEBORG

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3+
FASES	21+BONUS
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 94

Exquisita utilización del color, espléndidas animaciones y multiples planos de scroll. Todo ello obra de Henk Nieborg.

MUSICA 91

PC Music se ha encargado de elaborar una veintena de composiciones de gran calidad y de los más variados estilos.

SONIDO FX 93

El sistema Qsound nos permitirá disfrutar de auténticos y envolventes ambientes sonoros en nuestra propia habitación.

JUGABILIDAD 90

El perfecto control del protagonista os mantendrá unidos a LOMAX durante mucho, mucho tiempo, aunque es un poco fácil.

91 GLOBAL

El programador Erwin Kloebhofer y el grafista Henk Nieborg han vuelto a demostrar su talento tras LIONHEART y FLINK. Su nueva creación, LOMAX, entrará por tus ojos gracias a su preciosa, precisa e impecable puesta en escena y se deslizará por tus sentidos como una suave brisa primaveral repleta de frescura y buenas vibraciones.

+ El entorno gráfico (colorido, animaciones, scroll) es de una calidad sobresaliente.

− Una dificultad más alta no habría venido mal. Se echan en falta más Final Bosses.



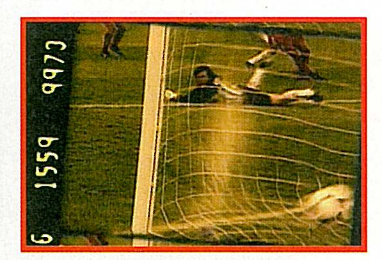
FUTBOL DE ALT

PLAYSTATION RECIBE LA SEGUNDA PARTE DEL TITULO BANDERA DE ELECTRONIC ARTS. LAS PRINCIPALES NOVEDADES SE REFIEREN AL ASPECTO GRAFICO, EN EL QUE NO SE HAN ESCATIMADO ESFUERZOS PARA LOGRAR UN IMPRESIONANTE RESULTADO.









FIFA 97

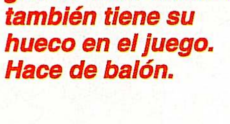
La nueva generación de FIFA llega al mercado con el objetivo de convertirse en el líder dentro del sector futbolístico. La versión para ***PlayStation*** supone la segunda entrega para este sistema, que a diferencia de lo que ocurrió en la primera parte (FIFA'96) aparece antes para la consola de **Sony** que para ***Saturn***. Las diferencias con el mencionado compacto son especialmente apreciables en el apartado gráfico. En este sentido se ha sustituido el tradicional sistema de *Motion Capture* por una nueva técnica denominada *Motion Blending*. La citada técnica consigue una impresionante mejora en la definición de los jugadores, logrando reproducir, con todo lujo de detalles, el aspecto físico de éstos. El apartado visual tiene otro punto fuerte en las cinco *intros* incluidas, en las que, con un magnífico montaje, se mezclan imágenes reales con otras creadas especialmente pa-







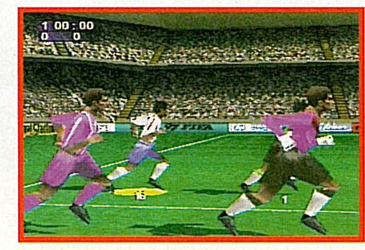




Nuestro simpar y glotón The Punisher también tiene su hueco en el juego. Hace de balón.







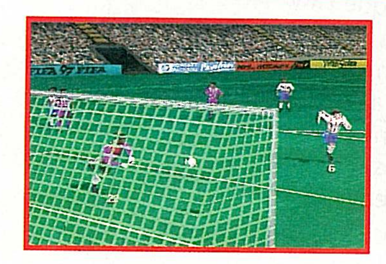




A ESCUELA



La gran incoporación de esta entrega a la saga es la modalidad de fútbol indoor, o futbol sala.






ra esta ocasión. Se incluyen 8 cámaras, una más que en la versión anterior, aunque en la modalidad de fútbol cubierto solamente se dispone de cuatro. Es precisamente esta especie de fútbol sala otra de las novedades del nuevo programa, tal y como ocurre en las versiones para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***. Entre las opciones también destaca la posibilidad de realizar traspasos, aunque no de crear jugadores, y la disposición de tres campos con dimensiones distintas. El resto de modalidades son prácticamente iguales a las ofrecidas por su antecesor, incluidos los jugadores reales, las ligas de 11 paises diferentes y las selecciones nacionales. El control del juego no varía demasiado, siendo su principal defecto el brusco desplazamiento del balón que limita bastante su jugabilidad.

CHIP & CE



El equipo que triunfe en la competición sera obsequiado con un pack de tapones de cera para aislarse de los berridos de The Punisher.





Exito indiscutible en los salones recreativos de todo Japón, la adaptación a Saturn de esta popular máquina de AM3 llegó a Europa precedida por un mar de rumores sobre su comercialización con el famoso mando analógico, sin duda el punto fuerte de la coin-op.



En principio **Sega España** afirma que el mando no llegará a **Europa**, e incluso en **Japón**, donde en principio iba a venderse junto al juego, se adquiere aparte. Culebrones y mandos aparte, lo cierto es que **VIRTUAL ON** es un gran juego. Una variación bastante acertada del viejo juego de los tanques al que los «zorros» de **Sega** le han añadido un ejército de «robozes» al más puro estilo Gundam (de hecho han contado para el diseño con **Hajime Katoki**, uno de los diseñadores de esta legendaria saga de anime), metiéndose en el bolsillo a nuestros amigos nipones. **VIRTUAL ON** nos presenta duelos individuales entre ocho robots seleccionables por el jugador y los dos inevitables jefazos finales. Cada creación cibernética posee sus propias habilidades físicas y diferente armamento, de tal manera que cada tipo de usuario puede optar a un robot adecuado a su manera de jugar. Así, por ejemplo, Temjin y Apharmd son la elección ideal para los amantes del contacto físico, gracias a sus sables láser, mientras otros como Raiden o Dorkas son más lentos pero efectivos a larga distancia. Cada robot tiene a su disposición dos tipos de armas diferentes, ejecutables independientemente con dos bo-

RAIDEN



Su laser es el arma más poderosa de todo el juego, pero es lento como una perra. Para amantes de lo estático.

DORKAS



Su maza es capaz de cascar piñones, cabezas y todo lo que se le ponga por delante. Pequeño pero matón.

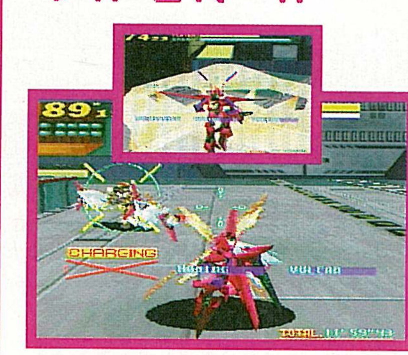
YO, ROBOZ

TEMJIN



SI esto fuera STREET FIGHTER II Temjin sería Ryu. Es rápido, fuerte, y su espada es la mejor en las distancias cortas.

VIPER II



Bastante parecido a Temjin, Viper II tiene su principal habilidad en su gran capacidad de salto, lo que le permite huir facilmente.

BAL-BAS-BOW



El hecho de no tener piernas le hacen algo lento frente a sus competidores, pero eso sí, salta como ninguno.

tones del pad de ***Saturn***. Los botones L y R sirven para rotar desde su mismo eje a los robots, y el pad direccional para dirigirlos. Además hay controles para hacerlos saltar, cubrirse y utilizar las dos armas a la vez. Tantos movimientos diferentes hacen que jugar con *pad* a **VIRTUAL ON** se convierta al principio en una experiencia desconcertante. Por suerte, no es nada que no se pueda solucionar con algo de práctica, y tras unas cuantas partidas no es difícil hacerse con los controles. Además del modo *Arcade* para un sólo jugador, **VIRTUAL ON** ofrece una adictiva opción de dos jugadores, y un modo *Ranking*, en el

FEI-YEN



El alter ego robótico de SAILOR MOON es el cyborg más rápido del juego, pero falla en el aspecto armamentístico.

APHARMD



El único que puede superar a Temjin en los combates a corta distancia. Extremadamente veloz, es un rival implacable.

DOS JUGADORES



En caso de que quieras compartir el juego con un amigo podrás elegir entre dos tipos de Split Screen: corte vertical u horizontal. De todas formas te lo pasarás en grande.

JAGUARANDI



El jefazo de jefazos puede ser seleccionado mediante el truquejo correspondiente. ¿Cómo hacerlo? ¡A la sección de trucos, acémilas humanas!



que un jugador puede enfrentarse contra un sólo robot, o sucesivamente con toda la colección de bestias mecánicas. Así mismo, y como pasara en FIGHTER VIPERS, es posible grabar todos los combates en la *RAM* de la consola o bien en un cartucho, para luego visualizarlos con los amigos y quedar como un tigre. **VIRTUAL ON** tiene todo lo que los fans de los robots, y muy especialmente de los piques con amigos, pueden soñar. Una conversión absolutamente fiel de la máquina original que pide a gritos que lancen en **Europa** su mando especial.

NEMESIS

BELGOOR



La versión Budget de Raiden es especialista en el lanzamiento. Duro de pelar pero algo torpe en combate.



¿PAZ?
CLARO
¿COMPAÑERISMO?
POR SUPUESTO.






¿AMOR?
TE HAS EQUIVOCADO DE PISTA

BREAK POINT. EMOCIONES RADICALES.





http://ocean.co.uk






ROMPIENDO CON TODO

El circo de las cuatro ruedas vuelve a tener una cita inexcusable en PlayStation con DESTRUCTION DERBY 2, la segunda parte de uno de los juego más originales y brillantes creados por la compañía Psygnosis.

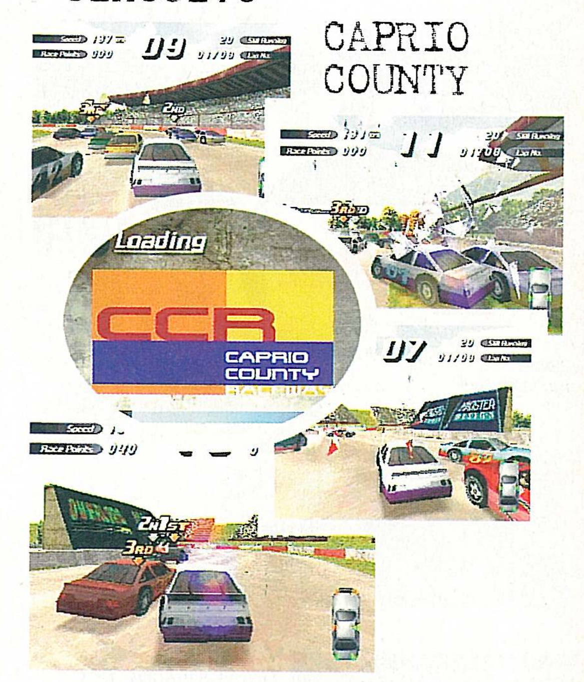
Hay quien piensa que la continuación de un juego debe romper con gran parte de lo visto en su antecesor. En ocasiones, ese intento de renovación, hace que los programadores se alejen bastante del modelo original y que el nuevo juego apenas tenga que ver con el original. Algo así se puede decir de **DESTRUCTION DERBY 2. DD 2** supone un gran salto evolutivo con respecto a su antecesor, otro pedazo de programa que revolucionó los felices comienzos de ***PlayStation*** por su impactante y espectacular concepción de juego. Pese a que algunos le acusaron de tener una escasa sensación de velocidad y de ser un tanto claustrofóbico en el diseño de sus recorridos, otros supimos disfrutar de sus grandes detalles y es seguro que para muchos aún se encuentra entre los títulos más emblemáticos de esta consola. Para aquellos que compartan la primera visión, **DESTRUCTION DERBY 2** rompe de plano con aquella imagen encorsetada al añadir una velocidad casi de vérti-







Verse envuelto en una colisión múltiple es algo normal y, también, algo que pondrá muy cuesta arriba nuestra victoria final.



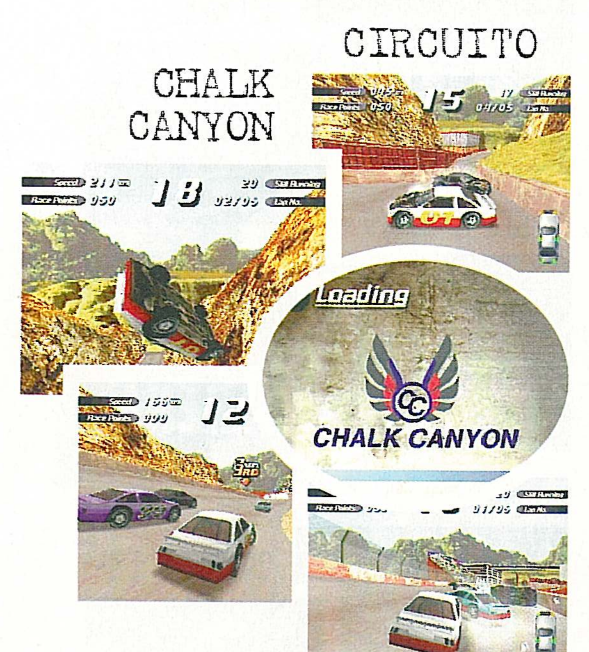
go y, sobre todo, unos circuitos más amplios, con desniveles, impresionantes saltos, baches, curvas peraltadas y dificultades hasta ahora desconocidas. Todos los recorridos, ahora siete, son completamente nuevos y se han incluido cuatro circuitos circulares o «bowls» con algunas particularidades que harán que se desencaje alguna mandíbula. Los programadores han insistido en el realismo de esta versión pero algunas cosas son difíciles de creer aunque las veas una y mil veces. Otras novedades gráficas de interés y que aportan una gran brillantez al conjunto son los nuevos efectos de luz, de humo, los choques a velocidad real, las explosiones, motores en llamas, vuelcos, giros, saltos y aparatosos derrapes. Hemos dejado fuera de este apartado los nuevos coches porque aquí también se han producido importantes cambios: están formados por 254 polígonos (más del doble que en DD), el diseño es más redondeado, la suspensión es independiente a las cuatro ruedas, pierden partes

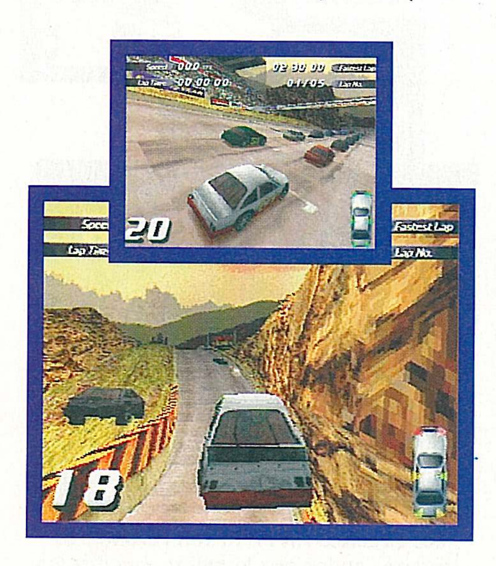


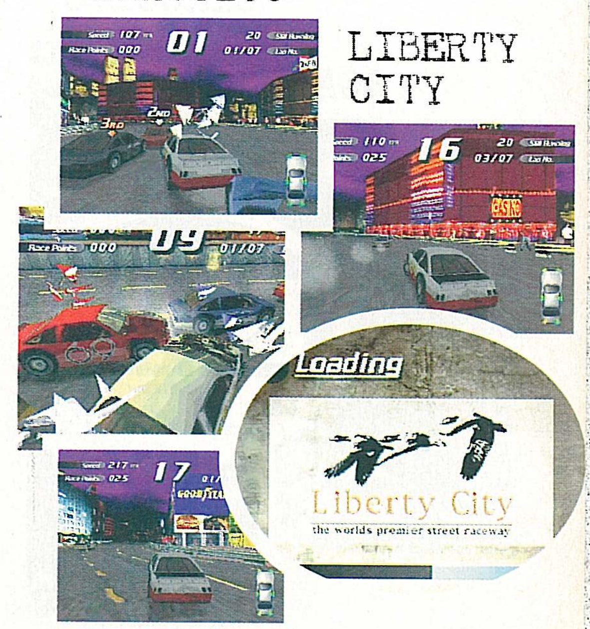
El final de la carrera está siempre mucho más cerca de lo que crees...

Coches ardiendo, capós que vuelan, ruedas que cobran vida... eso es DD2.

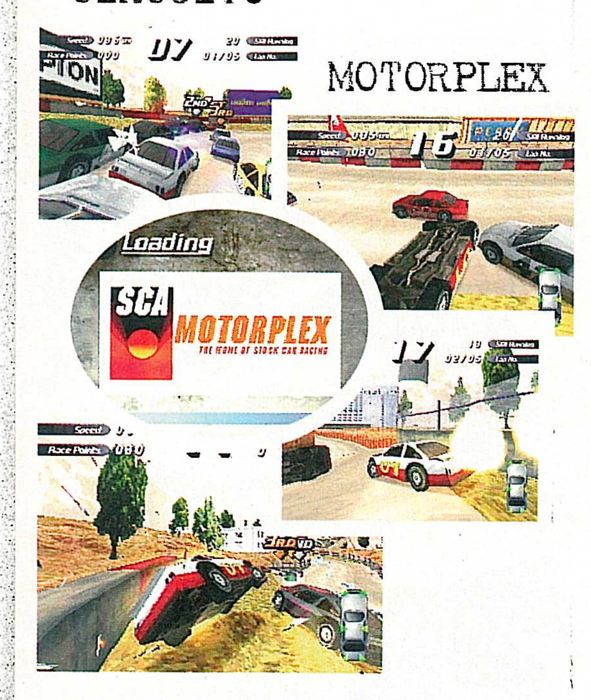








CIRCUITO MOTORPLEX



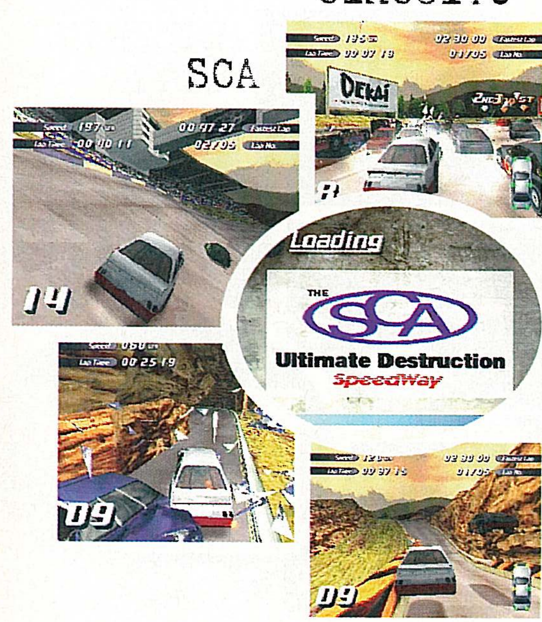


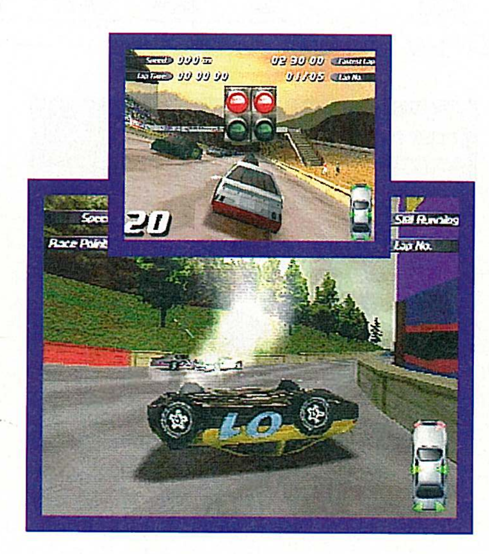
Darás muchas más vueltas que el amoroso The Punisher sin trabajo.

Si tu carrera no va muy bien, date la vuelta y provoca algún pequeño caos.



CIRCUITO SCA



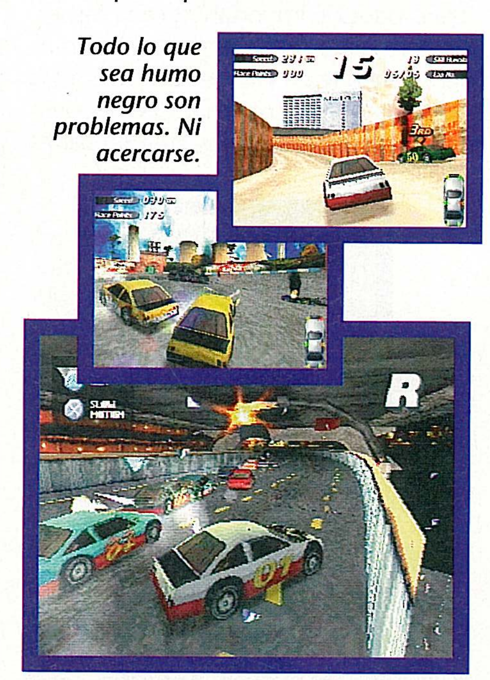


como capós, chapas del maletero o ruedas, y se ha incluido un curioso *Pit in*, con el que podemos reparar parte de los desperfectos sufridos en carrera.

La mecánica de juego es prácticamente la misma, es decir, que se mantiene la estructura de liga por clasificación por puntos, aunque los sistemas de puntuación han variado considerablemente. En algunos circuitos, por ejemplo, la carrera debe plantearse como una prueba de fondo ya que la dureza del recorrido eliminará a gran parte de los rivales y lo más rentable será sobrevivir para superarlos en las últimas vueltas. Dominar bien el *Pit* será una baza determinante para sobrevivir y pasar de categoría.

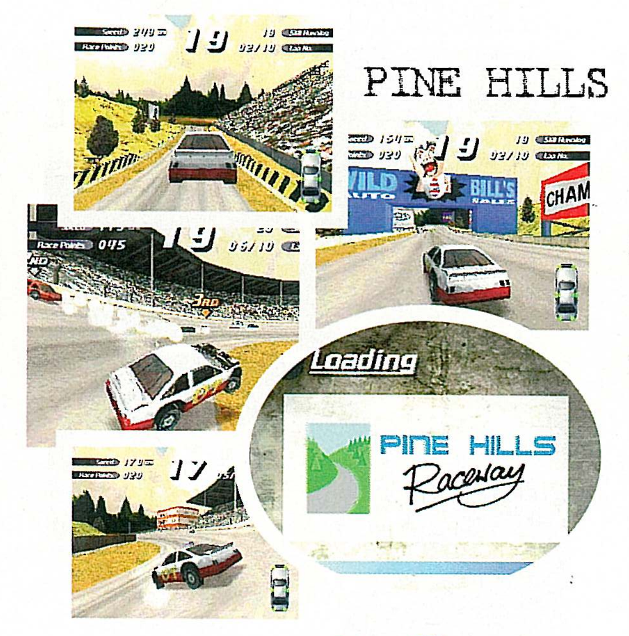
En lo que se refiere a la jugabilidad, **DESTRUCTION DERBY 2** es un programa vibrante que requiere una conducción bas-

Todo lo que sea humo negro son problemas. Ni acercarse.



Los circuitos sin Pit in son verdaderas trampas en las que lo mejor es evitar los choques y remontar al final de la prueba.

CIRCUITO PINE HILLS

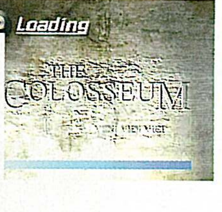


BOWLS

En DESTRUCTION DERBY 2 son cuatro y con importantes sorpresas en su diseño. Socavones y montículos centrales e incluso un precipicio, complicarán más aún nuestra supervivencia.

COLOSSEUM



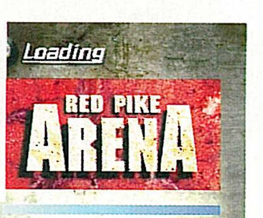


DEATH BOWL



RED PIKE





THE PIT







CLASIFICACION



DESTRUIDO



ESTADISTICAS



GESTION TAJETA



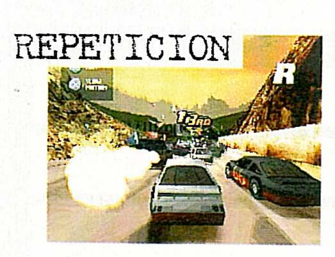
MENU PRINCIPAL



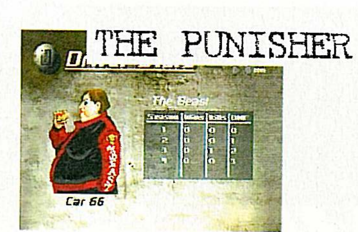
MODOS



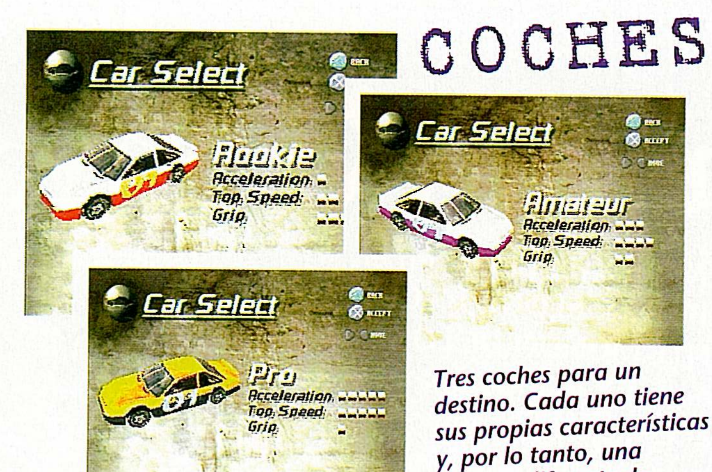
REPETICION



THE PUNISHER



COCHES

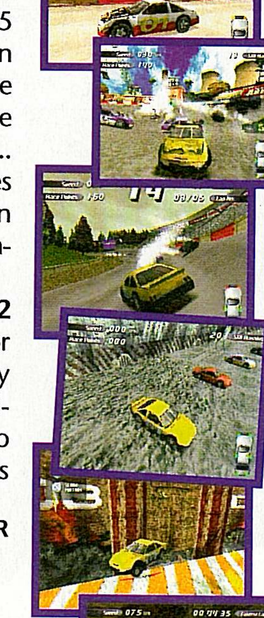


Tres coches para un destino. Cada uno tiene sus propias características y, por lo tanto, una manera diferente de pilotarse. ¡¡¡Tú eliges!!!

tante técnica pero que a las pocas partidas podremos controlar sin mayores problemas. Los rivales tienen un carácter bastante agresivo que sabe aprovechar nuestros fallos (un error pueden suponer 15 puestos) y un buen nivel de conducción aunque también son humanos. Acabarse el juego, como siempre, es cuestión de tiempo y más aún con la *Memory Card*... pero aún queda el consuelo de los tres niveles de dificultad. De todos modos un par de circuitos más, de esos *extra*, le habrían venido muy bien.

En resumen, **DESTRUCTION DERBY 2** es un heredero cualificado e innovador en el que podremos gozar del pilotaje y del espectáculo. Divertido, salvaje y brillante en el apartado gráfico, este título es una cita casi inexcusable para los amantes del motor.

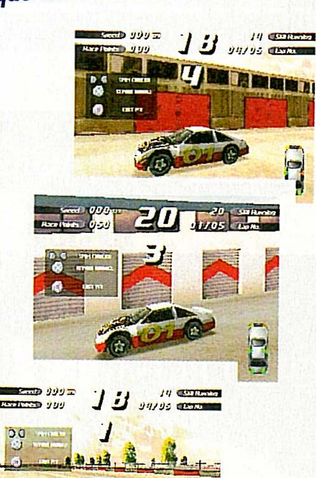
DE LUCAR





PIT IN

Otra de las grandes novedades de DESTRUCTION DERBY 2. Es especialmente útil en el modo Wrecking Racing, en el que chocar es absolutamente obligado.





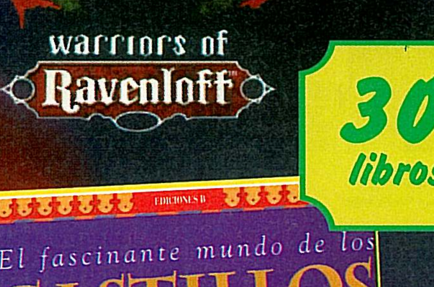


Viaja a la Edad Media con Iron & Blood

Arcadia, Acclaim y Super Juegos te invitan a participar en el fantástico sorteo de 30 juegos de IRON & BLOOD y 30 maravillosos libros de EL FASCINANTE MUNDO DE LOS CASTILLOS de Ediciones B. Para conseguirlos manda una foto tuya con un disfraz de la edad media al estilo de los personajes de IRON & BLOOD. Rellena tú cupón (no se admitirán fotocopias) y envíalo junto a la foto antes del 15 de Enero a: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre "CONCURSO IRON & BLOOD". Los resultados se publicarán en el número de Febrero de Super Juegos.







NOMBRE ______ APELLIDOS ______

DOMICILIO ______ POBLACIÓN ______

PROVINCIA ______ CP ______ TELF ______

FORMATO : SATURN ☐ PLAYSTATION ☐ PC-CD ROM ☐







Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

PLAYSTATION 10

1 TEKKEN 2 =
Beat'em up ◆ Namco



El aluvión de novedades para la máquina de **Sony** no logra apear de primer puesto a la obra maestra de **Namco**. Kazuya y cía. permanecen imbatibles.

2 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom

3 WIPE OUT 2097 ↑
Conducción ◆ Psygnosis

4 CRASH BANDICOOT ↓
Plataformas 3D ◆ Sony

5 JUNGLA DE CRISTAL =
Arcade ◆ Electronic Arts

6 TOBAL NO.1 NOVEDAD
Beat'em up ◆ Sony / Squaresoft

7 DESTRUCTION DERBY 2 NOVEDAD
Conducción ◆ Psygnosis

8 TOMB RAIDER NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ Core Design

9 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↓
Beat'em up ◆ Virgin

10 MOTORTOON GP 2 ↓
Conducción ◆ Sony

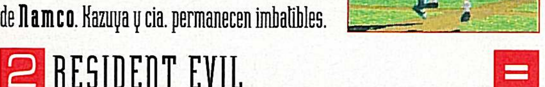
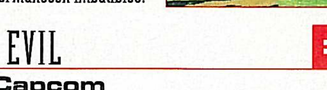
SATURN 10

1 TOMB RIDER =
Plataformas 3D ◆ Sega








El superadictivo BOMBERMAN de **Hudsonsoft** es la única aportación del mes a una lista dominada por **Core Design** y la simpar Lara Croft.

2 NIGHTS =
Arcade ◆ Sega

3 DRAGON BALL Z LEGENDS =
Beat'em-up ◆ Sega/Bandai

4 VIRTUA COP 2 ↑

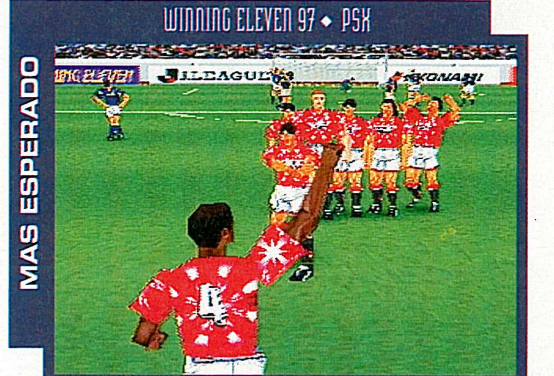
AS DE ASES

RAGE RACER ◆ PLAYSTATION



MEJOR CONVERSION

SAMURAI SHODOWN 3 ◆ SATURN



MAS ESPERADO

WINNING ELEVEN 97 ◆ PSX



GAME BOY 5

1 DONKEY KONG LAND 2 NOVEDAD
Plataformas ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND ↓
Puzzle ◆ Nintendo

3 KING OF FIGHTERS´95 ↑
Beat´em-up ◆ SNK

4 TETRIS ATTACK ↓
Puzzle ◆ Nintendo

5 BATTLE ARENA TOSHINDEN =
Beat´em-up ◆ Takara

GAME GEAR 5

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

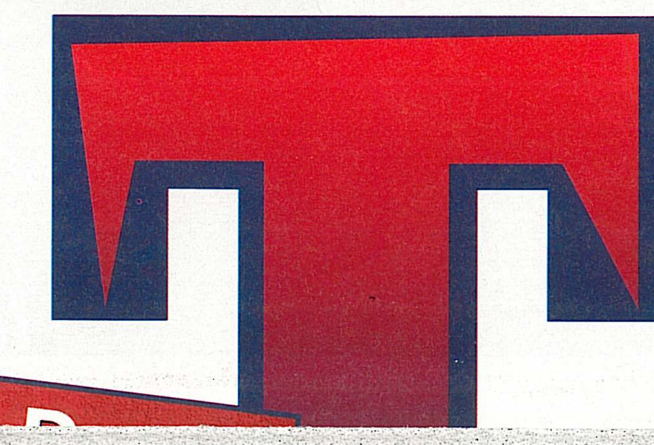
2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

3 JOHN MADDEN 96 ↑
Deportivo ◆ Electronic Arts

4 TAIL'S ADVENTURES ↓
Plataformas ◆ Sega

5 TINTIN EN EL TIBET ↓
Plataformas ◆ Infogrames

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.







Super Juegos 10

Shoot'em-up ◆ Sega

5 DAYTONA C.C.E. ↓
Conducción ◆ Sega

6 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↑
Beat'em-up ◆ Capcom

7 WORLD WIDE SOCCER 97 ↓
Deportivo ◆ Capcom

8 BOMBERMAN NOVEDAD
Arcade ◆ Hudson Soft

9 STORY OF THOR ↓
Action RPG ◆ Capcom

10 NIGHT WARRIORS ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo

Ni siquiera Donkey Kong consigue quitar a la segunda entrega de las andanzas de Mario de su primer puesto. Total ausencia de novedades.

2 DK COUNTRY 3 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

4 TETRIS ATTACK =
Puzzle ◆ Nintendo

5 I.S.S. SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

6 DK COUNTRY 2 ↑
Plataformas ◆ Nintendo

7 WINTER GOLD ↓
Deportivo ◆ Nintendo

8 SECRET OF EVERMORE =
Action RPG ◆ Square

9 KILLER INSTINCT =
Beat'em-up ◆ Nintendo

10 KIRBY'S DREAM COURSE =
Arcade ◆ Disney Nintendo

10 MEGA DRIVE

1 SONIC 3D =
Arcade ◆ Sega

La llegada de dos magníficas recopilaciones de clásicos consiguen animar algo la lista de *Mega Drive*. ¿Podrá Mickey Mouse tumbar a Sonic?

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

3 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

4 DISNEY COLLECTION NOVEDAD
Plataformas ◆ Sega

5 SEGA COLLECTION NOVEDAD
Plataformas ◆ Sega

6 COMIX ZONE ↓
Beat´em-up ◆ Sega

7 MAUI MALLARD ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

8 MICROMACHINES 96 ↓
Conducción ◆ Codemasters

9 VECTORMAN ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

10 SUPERSKIDMARKS =
Conducción ◆ Acid Soft

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

2 PULSTAR =
Shoot´em-up ◆ SNK

3 FATAL FURY REAL BOUT ↑
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

4 METAL SLUG ↓
Shoot´em-up ◆ Nazca Corporation

5 SAMURAI SHODOWN 3 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

1 LUCKY LUKE =
Shoot´em-up ◆ The Vision Factory

2 ZELDA´S ADVENTURE =
Aventura ◆ Philips

3 THE APPRENTICE =
Plataformas ◆ The Vision Factory

4 LOST EDEN ↑
Aventura ◆ Cryo

5 BURN: CYCLE ↓
Aventura ◆ Philips

LUCES DE NEÓN

TUNNEL B1

INTRO

T.Heimrich - J.R.Parmentier - A.Samland

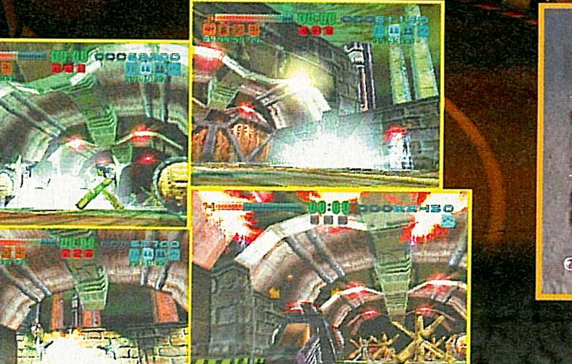
Al final del túnel siempre nos espera la luz, una luz fortalecedora que colmará nuestras apetencias de victoria o un resplandor de muerte que cegará para siempre nuestro destino. Esto es lo que encontraréis en TUNNEL B1, la brillante creación del grupo de programación alemán Neon para PlayStation.

Hace cuatro o cinco meses os conté en primicia lo que iba a ser la primera creación para 32 *bits* del prometedor grupo de programación alemán **Neon**. Ahora y con **TUNNEL B1** en la mano, os puedo asegurar que nos encontramos ante uno de los mejores juegos de 1996. Si hacéis un poco de memoria, sólo un poco, recordaréis que entre las características exclusivas de **TUNNEL B1** destacaban el sorprendente *engine 3D* encargado gestionar todo el entorno (un poderoso *engine* en el que la principal característica era la velocidad alcanzada y no la profundidad del escenario), los sorprendentes efectos de luz que permitían situar hasta veinte fuentes de luz en escena y la enorme colección de texturas que adornaba cada nivel, ni más

T.Heimrich - J.R.Parmentier - A.Samland



MISIÓN 1



FINAL DE ETAPA



MISIÓN 2



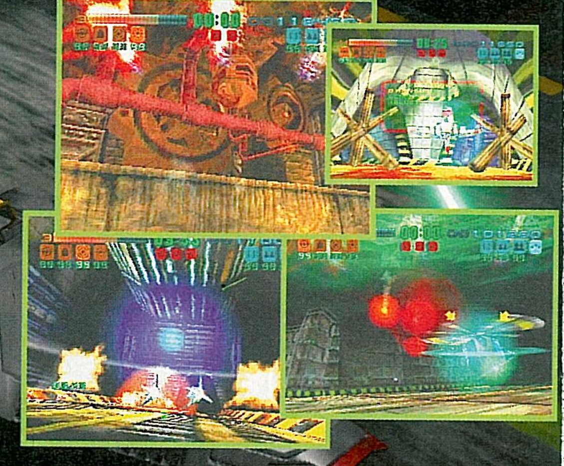






ni menos que hasta 120. Puede que estas cifras, para muchos de vosotros, se queden en eso, simples cifras, pero si todo esto lo unimos a un producto impecable y de una solidez en su desarrollo encomiable, nos da como resultado final uno de los grandes juegos de ***PlayStation***. **TUNNEL B1** se puede considerar, los mismos programadores así lo esgrimen, como una mezcla de WIPEOUT y DESCENT. Y de ésta curiosa fusión obtenemos un *shoot'em-up* de entorno futurista con marcadas dosis de estrategia y en el que deberemos planear cada paso adelante con sumo cuidado, no se trata de atravesar sus sórdidos emplazamientos a velocidades extralumínicas, ni de sacar el hornillo de gas y el equipo de supervivencia a mediano-







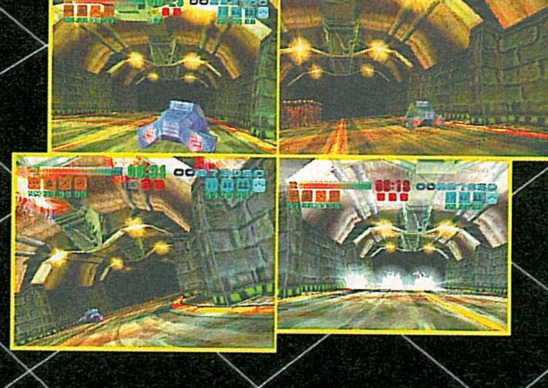
MISIÓN 3



SONIDO



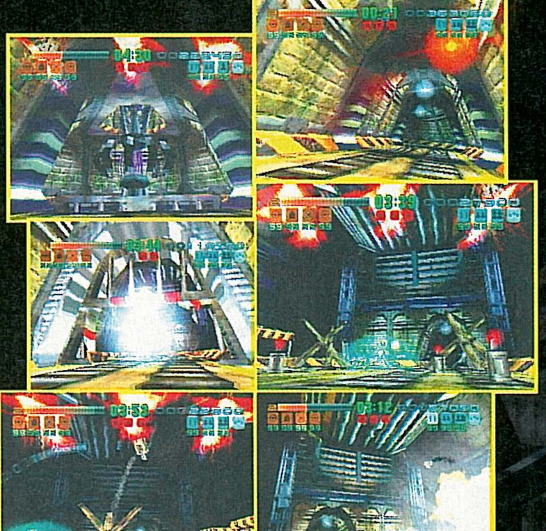
MISIÓN 4





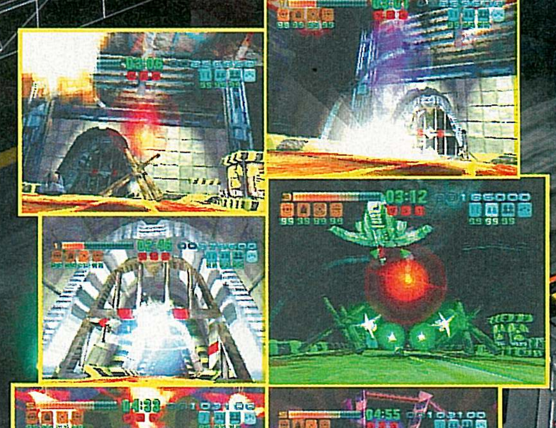
T.Heinrich - J.Parmentier - A.Samland

MISIÓN 5



MISIÓN 7





MISIÓN 9



MAPA



Pulsando select durante la partida accederemos a un completo y explicativo mapa con zoom incluido.

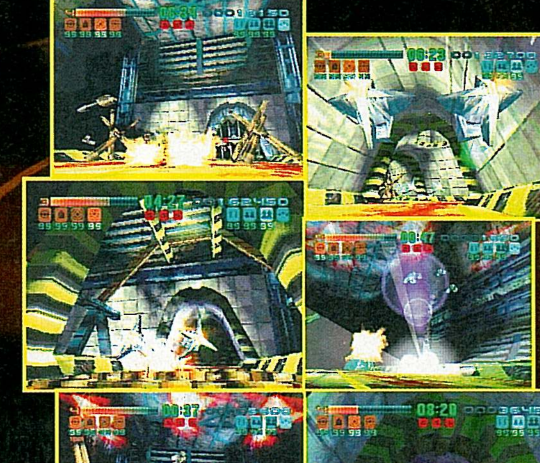
che para planear situaciones inverosímiles, acción y estrategia están inteligentemente balanceados y se complementan a la perfección. Es el gran secreto de este juego y, posiblemente, aparte de las bondades audiovisuales, su mayor virtud. A lo largo de sus doce completas fases tendremos que enfrentarnos a todo tipo de misiones, desde interceptar armas, perseguir enemigos o huir en una contrareloj a vida o muerte, hasta buscar la salida de complejos laberintos subterráneos. Todo ello irá acompañado por un nutrido arsenal, cinco armas primarias y otras cinco secundarias, que iremos consiguiendo poco a poco y del que también tendremos que hacer un uso racional, nada de derroches, frente al inquieto y acechante enemigo. Adentrarte en **TUNNEL B1** es surcar túneles sin final, complejos industriales en desuso, sórdidas alcantarillas y emplazamientos subterráneos radiactivos de un futuro incierto y gris a bordo de un *hovercraft* de perfecto manejo y que utiliza al completo el *pad* de ***PlayStation*** de una forma totalmente intuitiva para el usuario. Otro de los puntos fuertes del juego es la inconmensurable banda sonora de ese genio teutón llamado **Chris Hülsbeck**, que ha preparado en esta ocasión un soberbio acompañamiento musical digno de la mejor superproducción cinematográfica. Al compás de redobles de

CASTELLANO

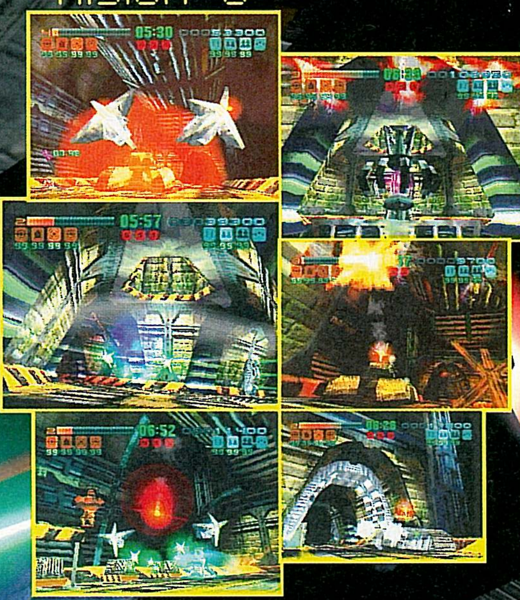


Todos los textos de TUNNEL B1 han sido traducidos a un perfecto castellano. ¡Gracias Ocean!

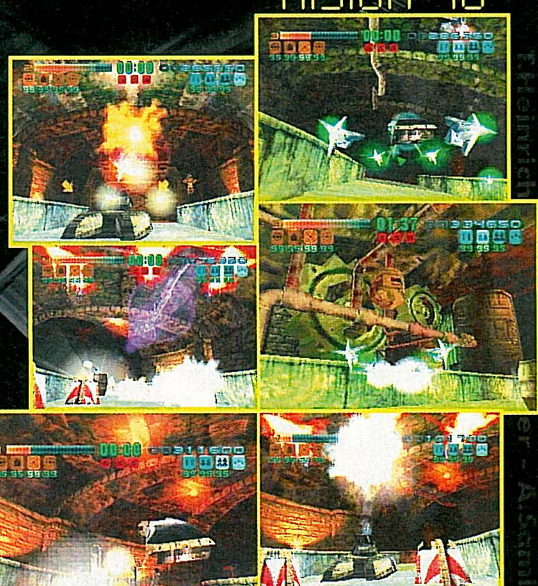
MISIÓN 6



MISIÓN 8



MISIÓN 10











EXTRO

CONGRATULATIONS

MISIÓN 12



tambor y un logrado acompañamiento orquestal, nuestros oídos se sentirán perfectamente arropados en estos escenarios donde sólo se respira muerte y contaminación.

Y ya para finalizar, tampoco quiero dejarme fuera de este comentario la efectiva aunque mejorable *intro* y *extro* (secuencia final) del juego, el más que útil mapa que tenemos a nuestra disposición a lo largo de todas las misiones y que nos mostrará con todo detalle (*zoom in-out* incluido) el mapeado del escenario, o que está perfecta y totalmente traducido al castellano (aplausos para **Ocean**). Todo en **TUNNEL B1** demuestra el buen hacer de una veintena de programadores alemanes, con una media de 24 años, que han dado el do de pecho a la hora de crear esta nueva maravilla para **PlayStation**. Desde aquí mando un saludo y la enhorabuena a **Antony Christoulakis, Peter Thierolf, Jan Joeckel, Boris Triebel, Michael Büettner, Mathias Wiederbach** y compañía, sin olvidarnos de **Chris Hülsbeck**.

Ahora que **Neon** ha comenzado a dar sus primeros frutos, esperemos que muy pronto lleguen hasta nosotros VIPER y VANISHED POWERS. Pero de momento disfrutad con su sobresaliente ópera prima y no olvidéis que al final del túnel la luz siempre es más brillante, tan brillante como los programadores de **Neon**.

THE ELF



	OCEAN
	NEON
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1-6
FASES	12
CONTINUACIONES	2
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 92

El poderoso engine 3D, el sorprendente realismo de las texturas, la sublime utilización de las fuentes de luz... Un despliegue visual sin precedentes.

MUSICA — 93

La majestuosidad y el sentir épico que acompaña a todas las creaciones del mago musical Chris Hülsbeck también se hace patente en esta ocasión.

SONIDO FX — 93

Se ha diseñado un completo menú en el que podremos modificar todos los aspectos sonoros. Mención especial para las explosiones y el armamento.

JUGABILIDAD



Acción y estrategia han sido perfectamente balanceadas. La curva de dificultad es creciente pero absolutamente lógica. Podemos grabar partida.



GLOBAL

De sobresaliente se puede calificar el trabajo de los programadores de Neon. Han sabido conjugar las bondades técnicas y audiovisuales necesarias con un desarrollo de una solidez envidiable en el que se dan cita a partes iguales acción y estrategia. Si buscas un juego con peso específico, TUNNEL B1 es la mejor opción.

\+ Brillante en el plano técnico y rutilante a la hora de jugar. Dificultad ajustada y en castellano.

− Se podía haber mejorado la intro. Algo más de variedad en los escenarios.

KAMIKAZE GALACTICO



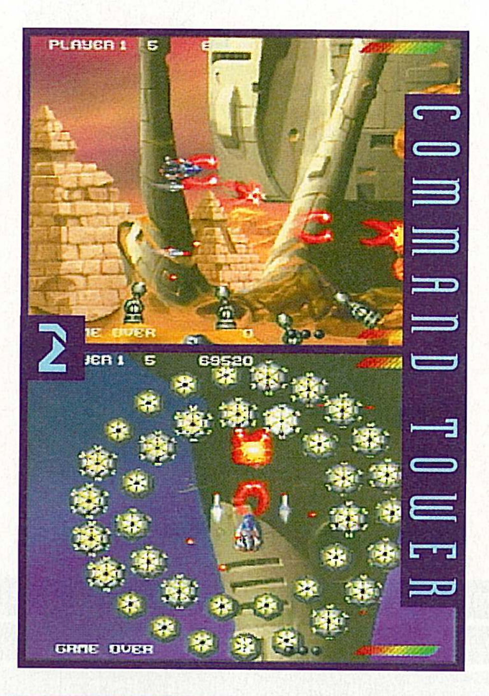
Retomando un argumento presente en el noventa por ciento de los matamarcianos (piloto suicida contra malvado imperio alienígena), **Team 17** estrena el primer juego programado exclusivamente para consolas de nueva generación. Pretenden que sea el mata-marcianos más espectacular de todos los tiempos y razones no les faltan para ello. Para abrir boca y que os déis cuenta de la complejidad técnica de este juego, ahí van algunos datos. Los escenarios cuentan con un máximo de cuatro planos de *scroll*, lo que a primera vista podría parecer un poco limitado, pero si os mencionamos que cada plano tiene 32000 colores, las cosas cambian bastante. El colorido es también otro de los puntos fuertes de los enemigos, ya que cada uno de los *sprites* cuenta con una paleta independiente de 256 colores, todos ellos emplean transparencias, sombras, *scaling* y rotaciones. Además, si algo os podemos asegurar es que es el juego de este estilo que más enemigos en pantalla pone en ***PlayStation*** sin ningún signo de ralentización. Ya que hablamos de los enemigos, y

Después del gran éxito de WORMS, **Team 17** lanza el primer título exclusivo para consolas, nada menos que la segunda parte de uno de sus títulos más legendarios, la espectacular secuela de PROJECT X.



FASES







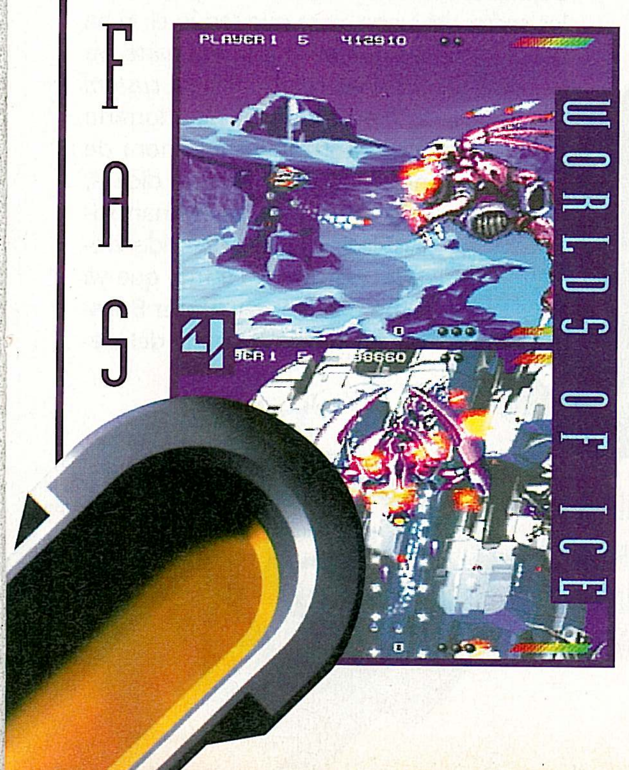
Además de una realización técnica sobresaliente, X2 posee algunos de los más espectaculares gráficos que jamás visteis en un matamarcianos. Enemigos renderizados, Final Bosses impresionantes y fondos con 32000 colores en pantalla. Pero no debéis dejaros impresionar por este apartado, ya que si os distraéis contemplando el paisaje, encontraréis una muerte segura y duradera a los pocos segundos de juego, porque en X2 pueden haber hasta 150 enemigos simultáneos atacándote.



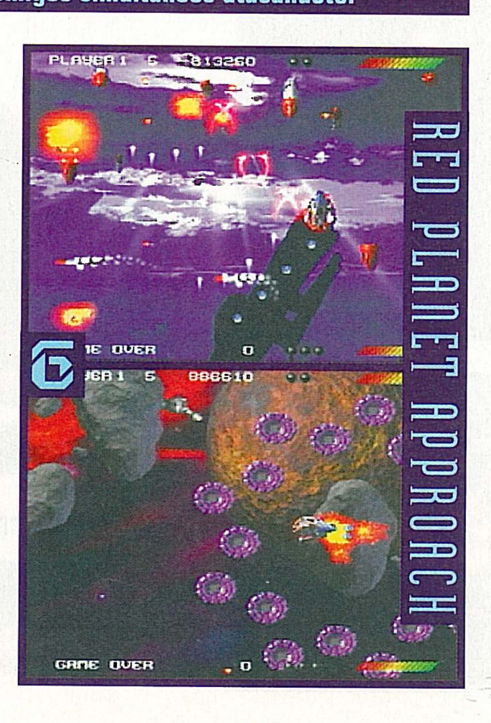




FASES

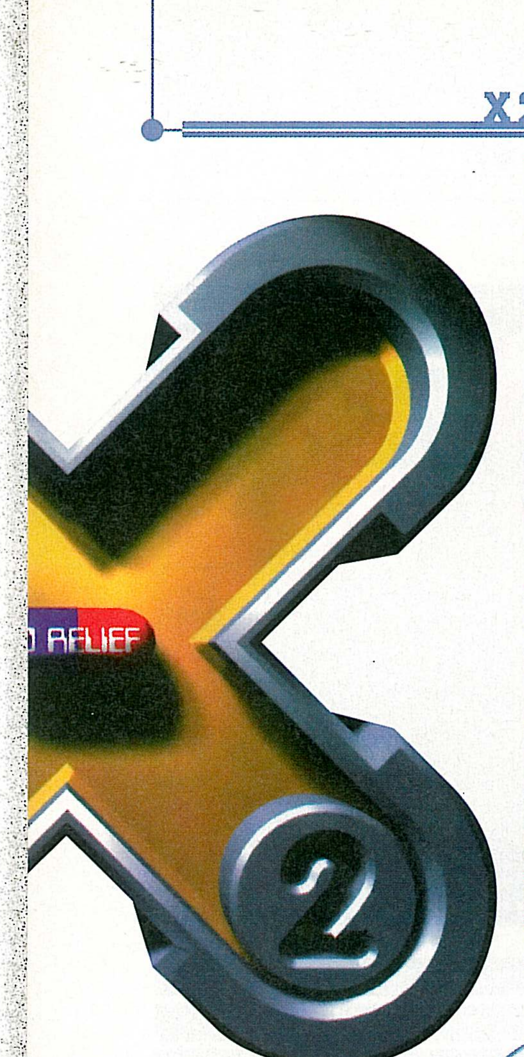


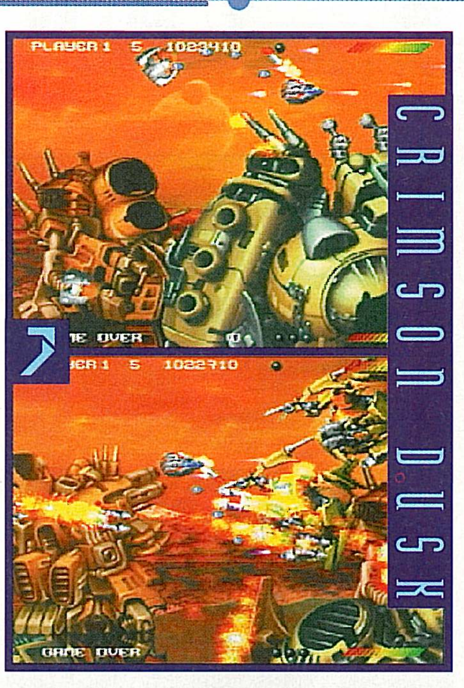






FASES



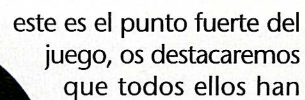




Las penurias que el jugador «estandar» deberá atravesar en este, a veces, dificilísimo ar-

Deberemos luchar contra algunos de los enemigos más duros de roer del valle, como los

mandanga o Doc, la larva menguante, pero ninguno de ellos será tan difícil de derrotar co-



este es el punto fuerte del juego, os destacaremos que todos ellos han sido creados en 3D, combinando técnicas de renderizacion y *texture mapping*. Los que están formados por vectores son tan perfectos que necesitaréis una lupa para distinguirlos de los gráficos normales. **Rico Holmes**, el grafista de este juego y uno de los pilares históricos de la compañía, ha dibujado todos los fondos a mano y animado los *sprites* del juego, cosa que según el, le ha costado menos que en la primera parte, ya que gracias a las rotaciones vía *custom chip* de ***PlayStation***, se ha ahorrado muchísimo trabajo a la hora de animarlos, ya que según dice él, «las rotaciones los animan solos». Las músicas han sido creadas por **Bjorn Lynne**, que ya echó una mano a **Alister Brimble** en la primera parte del jue-



CRITICUS

Este gigantesco Zopenco es el último escollo entre tu nave y los inefables títulos de crédito. Su resistencia a tus ataques, los doscientos millones de balas que te dispara y su continuo movimento, te hacen pensar... ¿valdrá la pena todo esto?, ¿será el final digno de ver?







cade, son muchas y muy variadas.
inefables Mayerozna, el enemigo
mo lo será esquivar a sus balas.

go. Para este programador las melodías compuestas son bastante similares a las originales, con un ritmo bastante «bacalaero» y que además suenan a través del chip de sonido de ***PlayStation***. Pero si queréis disfrutar de las músicas en toda su grandeza, os aconsejamos que escuchéis las que vienen en el CD, desde el *CD Player* de ***PlayStation***, puesto que **Team 17** ha incluido como regalo todas las músicas de **X2** grabadas en estudio. La tarea más dura de este arcade ha sido, como suele suceder casi siempre, para el programador **Andreas Tadic**. El muy bestia ha logrado poner hasta 150 elementos móviles simultáneos en pantalla sin que se ralenticen para nada, algo impensable hasta la fecha incluso en los 32 *bits*. Resumiendo, nos encontramos con un divertido, adictivo y jugable mata-marcianos, en el que quiza es más fácil terminar con los *Final Bosses* que atravesar las fases. Uno de los mejores *shoot´em-up* que existen en ***PlayStation.***

THE PUNISHER













LEOTARDOS Y GOMA

BATMAN FOREVER THE ARCADE GAME

Para estrenar su división de maquinas recreativas, Acclaim e Iguana han decidido utilizar por enésima vez la imagen del Caballero Negro y el Chico Maravilla, creando un beat'em-up con scroll de esos que escasean en los 32 bits.

FASE 1

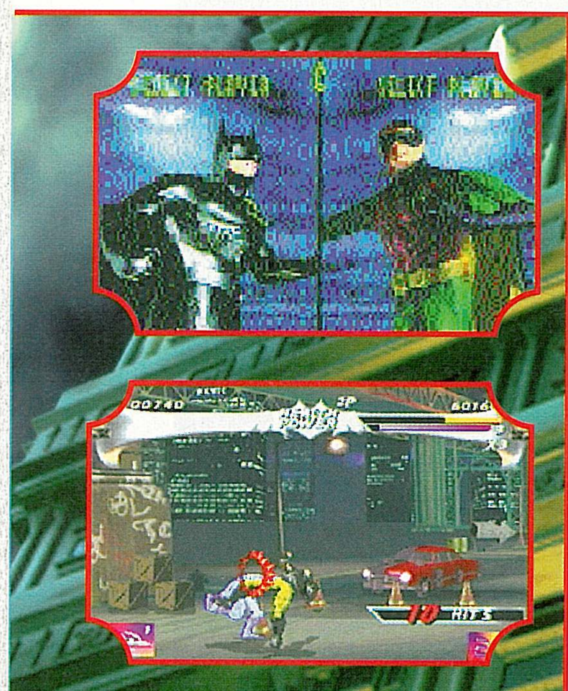
FASE 2

Lo primero que vemos al cargar este juego es la mayor colección de logos de compañías de todos los tiempos. Ante nosotros aparecen los logotipos de **Warner Bros, DC Comics, Acclaim** e **Iguana**, todo un compendio que promete mucho. El juego sigue los esquemas clásicos del género, por lo que nuestro objetivo es acabar con todo lo que se mueva, hasta llegar a los enemigos de final de fase. En el camino, además de nuestros golpes, podremos utilizar distintas armas e incluso lanzarles parte del escenario a nuestros enemigos. Esto se consigue agarrando con el bat-garfio lámparas o vigas medio sueltas. Los programadores han incluido una serie de mejoras que adecúan el tipo de juego a los tiempos que corren. El tipo de gráficos utilizados es bastante variado, los *sprites* por ejemplo, son gráficos digitalizados, que dicho sea de paso, se mueven bastante bruscamente. Aparte de éstos, encontraremos gráficos renderizados, rotaciones a mogollón y enemigos creados con vectores y *texture mapping*. Se nota que **Acclaim** se ha encargado de la mayoría de las conversiones de MORTAL KOMBAT, porque en este compacto se han añadido elementos propios de la saga, aunque prescindiendo de la sangre. Varios ataques, como los *uppercut* o algunos gol-





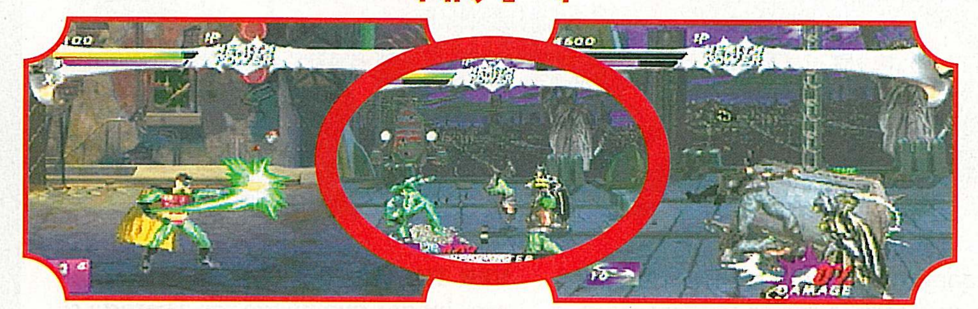
NEGRA



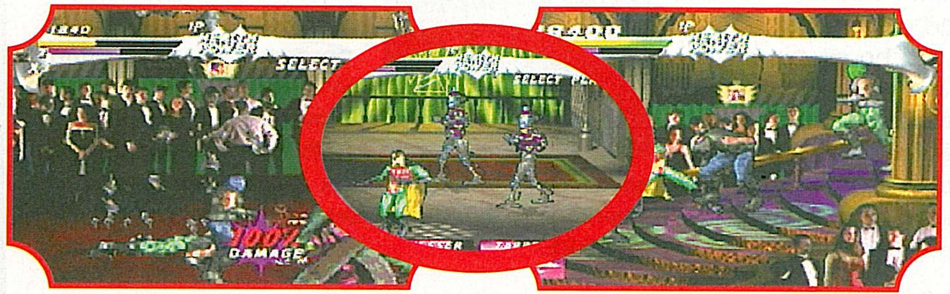
FASE 3



FASE 4



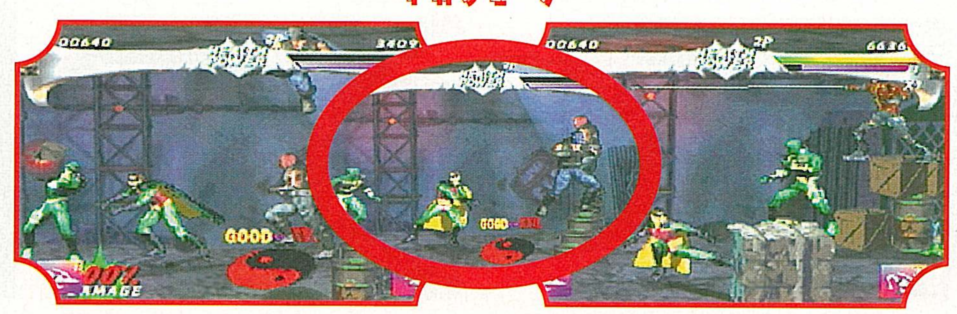
FASE 5



FASE 6



FASE 7



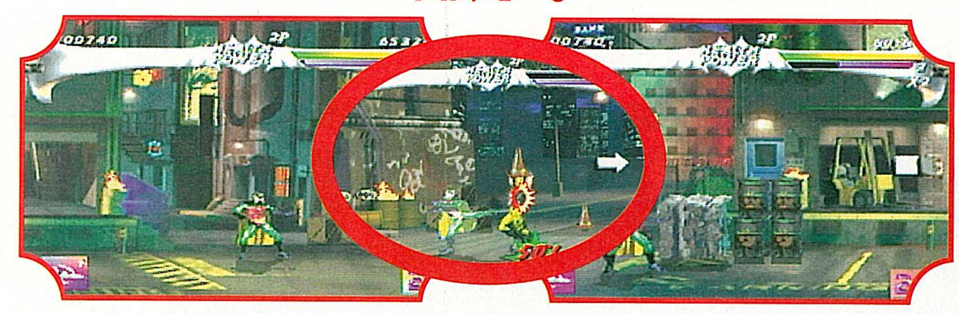
pes de Scorpion, se han copiado con todo el descaro. Pero no terminan ahí los elementos «prestados» de otros juegos, ya que se han incluido *combos*, que con el modo *frenzy* activado pueden llegar a ser de cuatrocientos golpes. Dependiendo de nuestra habilidad y rapidez seremos premiados con distintos *bonus*. Al final de cada fase podremos elegir entre ellos para utilizarlos después. Las fases siguen fielmente el guión de la película, y muchos de vosotros podréis distinguir más de un decorado del film. El juego tiene algunos problemillas, aunque eso sí, de poca importancia. Los *sprites* están excesivamente pixelados debido a que durante el juego aumentan y reducen de tamaño, lo que hace que no estén integrados excesivamente en el escenario. Otro problema, y este la verdad que es más importante, es que hay demasiadas continuaciones y el juego es bastante fácil, detalle no muy recomendable en este tipo de juegos. Nosotros os aconsejamos



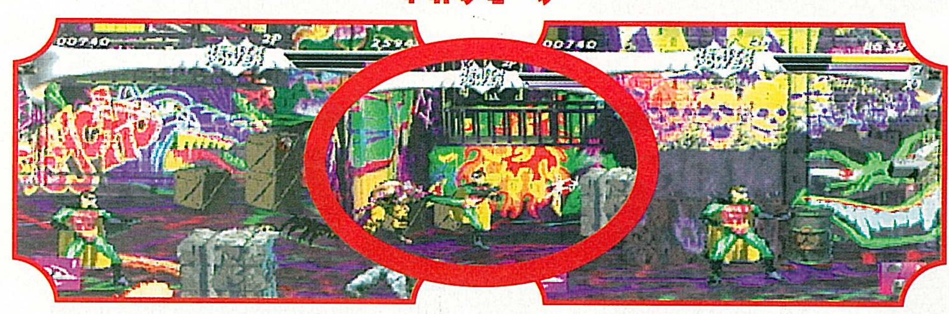




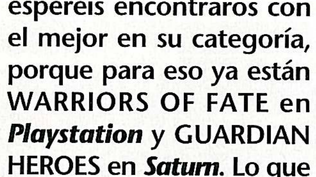
FASE 8



FASE 9



jugar directamente en *normal*, o *hard*, ya que será la mejor manera de que rentabilicéis vuestra inversión. La espectacularidad es un apartado que se ha tenido mucho en cuenta, ya que ademas de los *combos* y los distintos efectos gráficos, veremos unos decorados coloristas y detallados, con algunas animaciones en la mayoría de ellos. Resumiendo, **BATMAN FOREVER THE ARCADE GAME** es uno de esos juegos que puede ser divertido si sois mas de uno en casa, aunque no esperéis encontraros con el mejor en su categoría, porque para eso ya están WARRIORS OF FATE en ***Playstation*** y GUARDIAN HEROES en ***Saturn***. Lo que no cabe duda que podéis pasar un buen rato con este nuevo Batman.

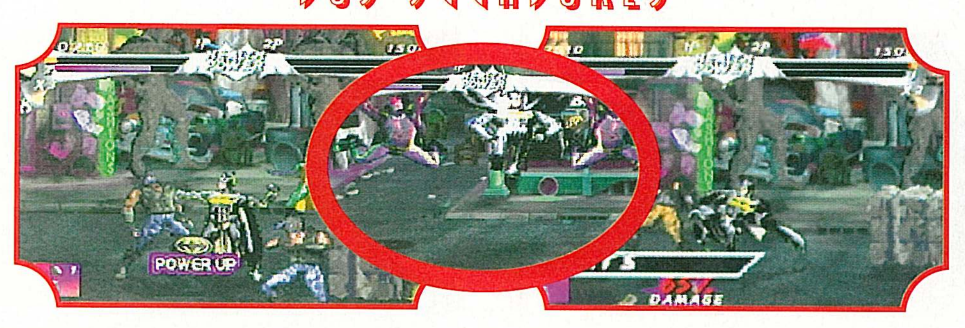


THE PUNISHER

FASE 10



DOS JUGADORES





PCPlus con lo último

la revista europea de informática más vendida en el mundo

Nº de Enero ya a la venta ESPECIAL PORTÁTILES

PCs sin fronteras: potentes, ligeros y multimedia

Probamos los portátiles más avanzados del mercado

Pruebas comparativas

Impresoras de alta calidad ideales para el hogar y la pequeña empresa. Trabajo compartido: más fácil con los nuevos productos groupware. Todo el espacio necesario con los sistemas ópticos regrabables. Construcción de mundos virtuales con las herramientas 3D

Internet

Análisis comparativo de Internet Explorer 4.0 y Netscape Constellation

Cursos y talleres prácticos en la revista y en el CD

Dbase 5.0 para Windows, Design Cad 3D, Visual Basic y Delphi

LA REVISTA PROFESIONAL PARA TODOS LOS USUARIOS DE PC

PCPlus

ENCUESTA Gane 2 ordenadores Olympia

Año 2 - Número 3 - Enero 1997 - 950 pesetas

Cada mes de regalo el SuperCD exclusivo

Los nuevos portátiles más ligeros potentes multimedia sin fronteras

Comparativos
Siete impresoras láser personales y económicas
Groupware: Microsoft Exchange Server 4.0, Lotus Notes 4.1, Novell GroupWise 5.0

Hardware & software
Adaptador RDSI ZyXEL
HP LaserJet 5Si Mopier
Microsoft Intellimouse
Psion Siena
Digitalizador de vídeo Snappy

Internet
Buscadores: aprovéchelos al máximo

Manos a la obra
Todos los tipos de memoria para ordenador?

Acernote Light
Armada 4120T
EchosPRO 133S
Omnibook 5500CT
Scenic Mobile 700
Tecra 730 CDT

Con cada número regalo de un Super CD-ROM

Elaborado especialmente para la revista



En el SuperCD del Nº3

Programa completo de contabilidad en castellano, Contawin 1.0.3.

Guía de compras interactiva de hardware y lista de artículos publicados. Y además... Autocad Lite, A Plot profesional, Extreme 3D, Visio 4, X-res 2.0, Medi8or, y muchos otros programas, demos, juegos, herramientas para Internet y ficheros de datos.

Incluyendo también tráiler del film La Red protagonizado por Sandra Bullock. A la venta en vídeo a partir del 21 de enero

SANDRA BULLOCK

No hay escape cuando has caído en...

LA RED





aire fresco para el mundo de la informática

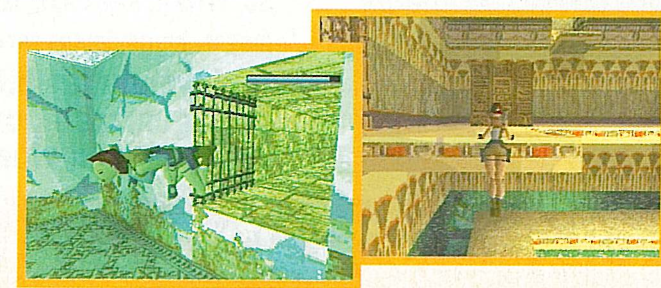
INTRO

A TUMBA ABIERTA

TOMB RAIDER

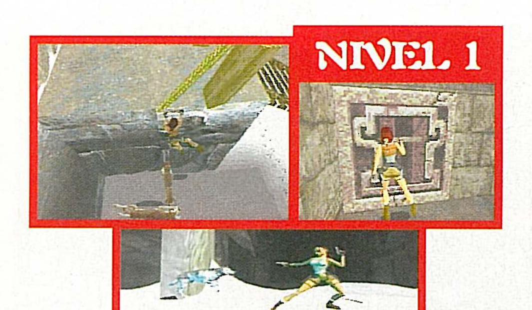
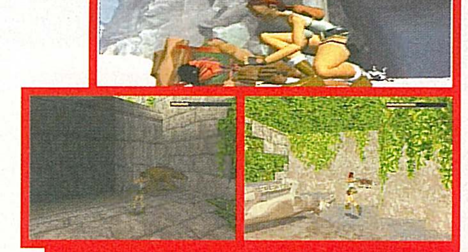
Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha sentido una curiosidad obsesiva por todo lo referente a sus antepasados. Sus templos, ciudades y culturas, enterrados bajos siglos de arena y olvido han servido de inspiración para escritores, guionistas y... programadores.

Aún no podemos salir de nuestro asombro. **Core**, rememorando los éxitos vividos con THUNDERHAWK o FIRESTORM vuelve a la carga para entrar por la puerta grande. Para una ocasión como ésta ha contado con **Eidos**, un grupo de compañías que ha dado forma y vida a la mejor producción de **Core** donde se dan cita la historia, la mitología, guiños al cine (INDIANA JONES), y al mismísimo clásico de **Jordan Mechner**, PRINCE OF PERSIA. Todos estos ingredientes se conjugan para ofrecer al público una aventura épica de extraordinarias dimensiones. Y digo esto porque la amplitud de los escenarios resulta sorprendente de principio a fin. Recorrer los intrincados rincones de un templo perdido en las abruptas laderas de los andes, o un valle de vegetación espesa perdido en el limbo de los tiempos puede llevaros horas. La protagonista, Lara Croft, una intrépida arqueóloga aventurera





NIVEL 1

CAVES

Un nivel sencillo para tomar contacto. Liquida unos cuantos bichejos y encuentra la salida.

NIVEL 2



CITY OF VILCABAMBA

El ídolo de oro os abrirá la puerta de salida al siguiente nivel. Aunque no es una fase excesivamente complicada tendréis que ir poniendo a prueba las habilidades de Lara.

NIVEL 3



LOST VALLEY

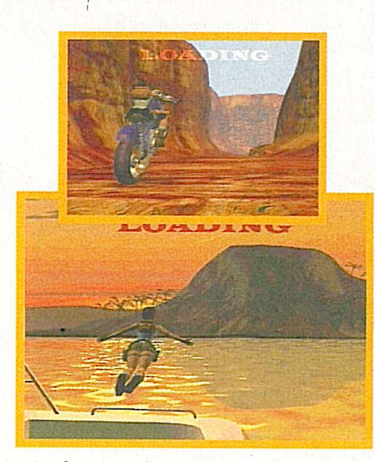
Aquí hay que hallar tres engranajes para poner en funcionamiento una compuerta. Lo malo es que se encuentran en un valle habitado por dinosaurios.

Lara salta al vacío cuando The Punisher comenzó a hablarle de su cybernovia.



En el penúltimo nivel, Lara encuentra a su doble torturada por los gritos de...

(esto me recuerda a alguien) es contratada por una extraña multinacional. Su misión consistirá en encontrar las 3 partes del Scion, un misterioso artefacto que, según cuenta la leyenda, proviene de la mismísima **Atlántida**. Lo que no sabe Lara es que la compañía pretende eliminarla una vez conseguido su objetivo, pero cuando por fin se entere... Toda la trama será mostrada en las *intros* que acompañan el inicio de cada uno de los cuatro mundos que comprende el juego. Las ruinas del imperio **Inca**, los restos de la antigua **Grecia**, el interior de una pirámide egipcia y una isla volcánica perdida en el océano han sido los escenarios elegidos para la excursión de Lara. Cada uno está dividido en diversas fases que suman un total de 15. En ellas tendréis que eliminar bestias salvajes, desde leones hasta un Tyranosaurus Rex, y seres humanos que no dudarán en apretar



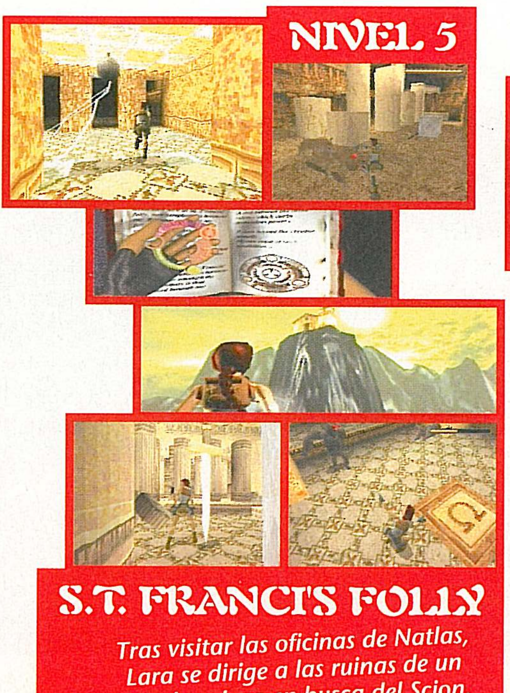
Cada mundo esta precedido por una intro y unas preciosas imágenes que permanecen en pantalla durante la carga.

NIVEL 4

TOMB OF QUALOPEC

Resuelve el misterio que te permita entrar en la tumba. Allí está la primera pieza del Scion. Retorna a la catarata y enfréntate a Larsen, un matón de Natlas.

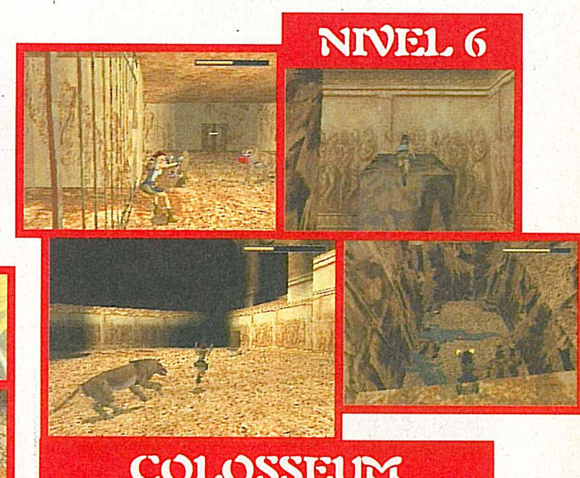
NIVEL 5



S.T. FRANCI'S FOLLY

Tras visitar las oficinas de Natlas, Lara se dirige a las ruinas de un templo griego en busca del Scion.

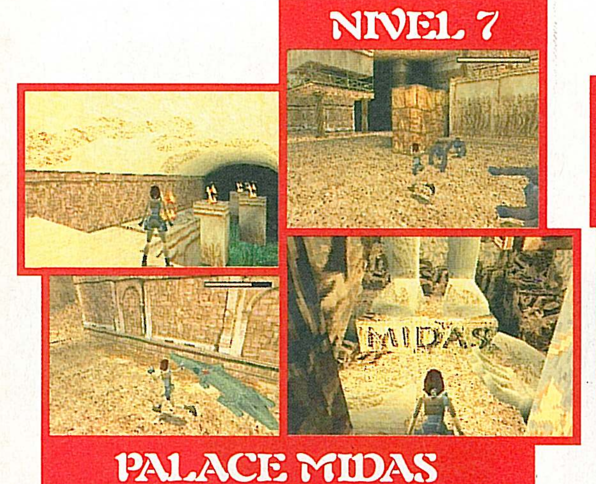
NIVEL 6



COLOSSEUM

Emulando a los gladiadores del imperio romano, nuestra arqueóloga se enfrentará en un Coliseo a leones, gorilas y bichos de la peor calaña.

NIVEL 7



PALACE MIDAS

Las manos del rey Midas convertían en oro todo lo que tocaban. Recuérda esta leyenda, porque será fundamental para abrir la puerta de salida.

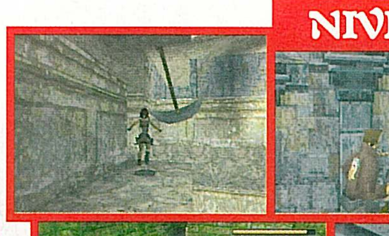
NIVEL 8



THE CISTERN

Una fase para la reflexión. Visita todas las zonas activando y desactivando el dispositivo que inunda de agua la sala principal para obtener todas las llaves.

NIVEL 9

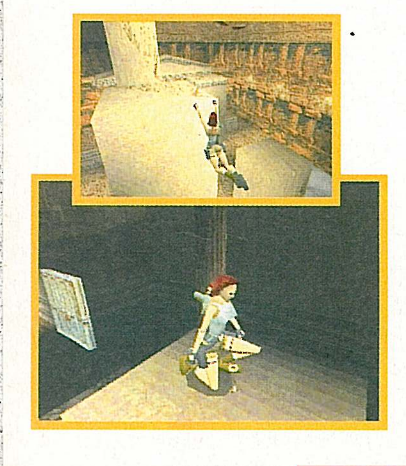




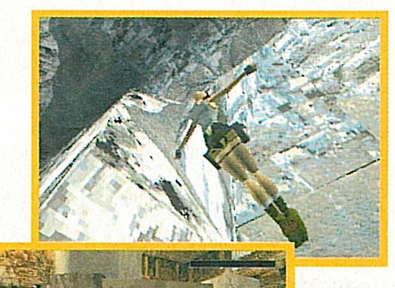


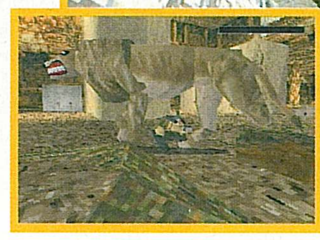
TOMB OF TIHOCAN

Aquí hallaréis enemigos descarnados y la segunda pieza del Scion. El malvado Pierre estará guardándola, así que no te queda más remedio que eliminarle.



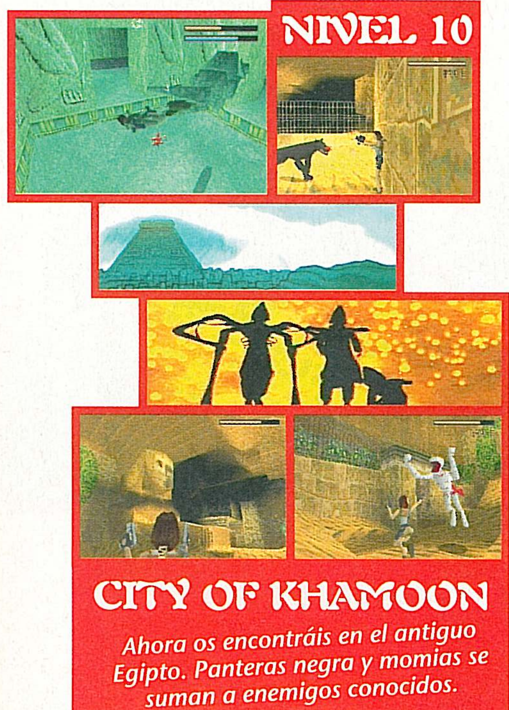
el gatillo contra nuestra heroína. Pero vuestro objetivo no se acaba en disparar a diestro y siniestro, ya que pasar de nivel requerirá resolver ciertos enigmas. No olvidéis tener en cuenta que los seres vivos nos son los únicos enemigos de **TOMB RAIDER**, ya que hemos encontrado trampas que nos recuerdan mucho a PRINCE OF PERSIA. Saltos ajustados en los que es necesario agarrarse del borde de un precipicio, huecos con cuchillas afiladas o zonas con el suelo más inseguro que el piso de **De Lúcar**. En resumen, lo necesario para traer de cabeza al más pintado y tenerle pegado días enteros a la pantalla si realemtne quiere saber cuál es el destino de Lara al final de esta epopeya. Los que no hayan tenido noticias de **TOMB RAIDER** podrán pensar que todo esto que he contado ya ha aparecido antes en otro juegos, pero lo que nunca habrán visto es un despliegue técnico como el del título que ocupa este reportaje. Un





Los leones están hambrientos y las costillas de Lara pueden ser un plato muy apetitoso.

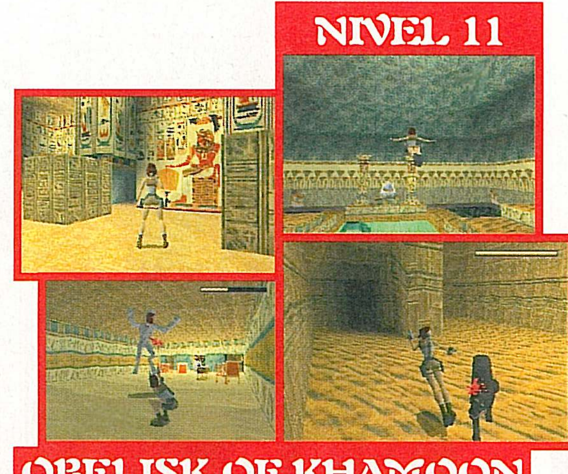
NIVEL 10



CITY OF KHAMOON

Ahora os encontráis en el antiguo Egipto. Panteras negra y momias se suman a enemigos conocidos.

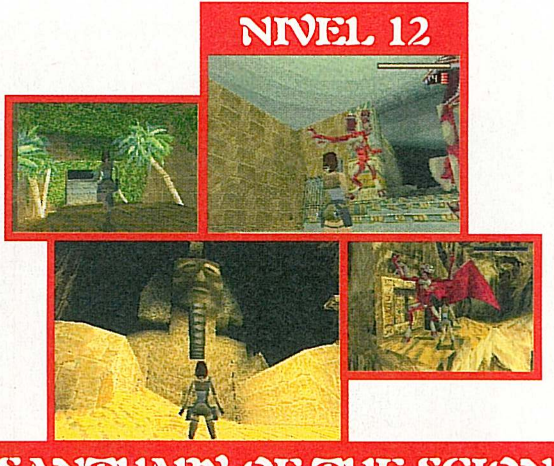
NIVEL 11



OBELISK OF KHAMOON

Cuando lleguéis a la sala con el estanque, tenéis que conseguir bajar los cuatro puentes de la columna y conseguir los 4 objetos que abren la puerta sellada bajo el agua.

NIVEL 12



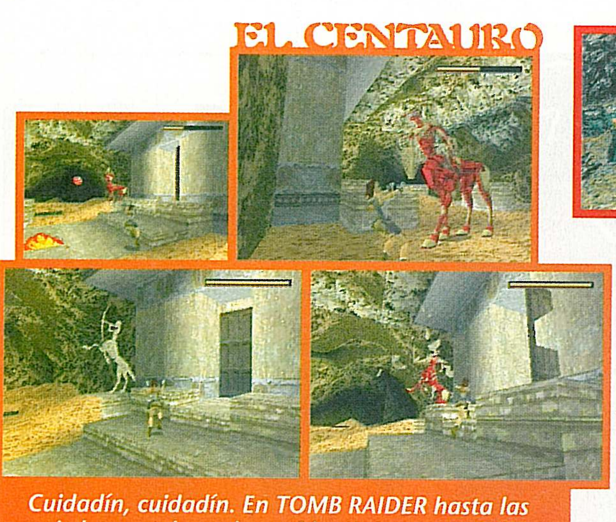
SANTUARY OF THE SCION

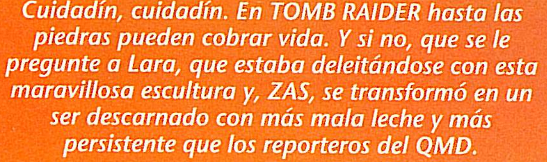
Un gigantesco escenario, con una esfinge inmensa, sirve de marco para que Lara deambule por las alturas infestadas por enemigos alados.





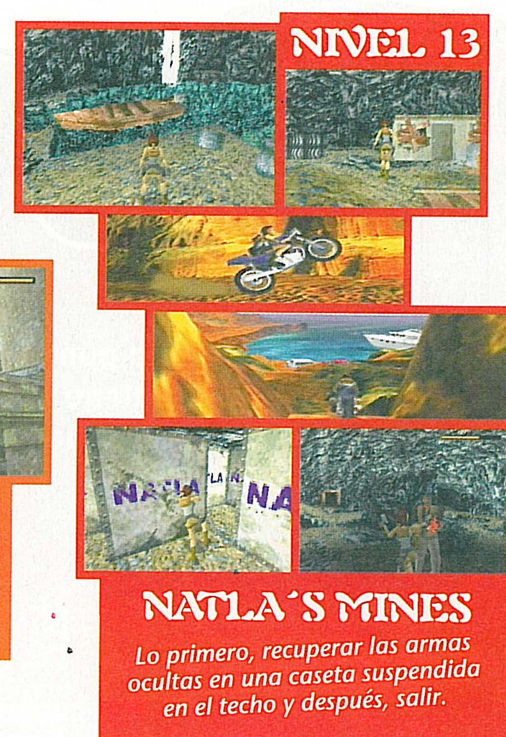
EL CENTAURO





Cuidadín, cuidadín. En TOMB RAIDER hasta las piedras pueden cobrar vida. Y si no, que se le pregunte a Lara, que estaba deleitándose con esta maravillosa escultura y, ZAS, se transformó en un ser descarnado con más mala leche y más persistente que los reporteros del QMD.

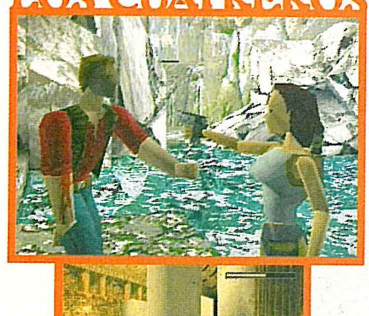
NIVEL 13



NATLA´S MINES

Lo primero, recuperar las armas ocultas en una caseta suspendida en el techo y después, salir.

LOS CUATREROS



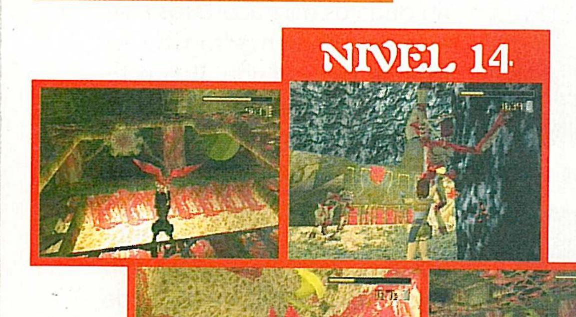


Los esbirros de Natlas no dejarán de atormentaros en ningún momento del juego. Son como The Punisher.

entorno tridimensional donde las rutinas que mueven el escenario consiguen una suavidad de desplazamiento única, incluso mejorando lo visto en la versión para ***Saturn***. Un catálogo de texturas impresionante que dotan de un realismo y una belleza gráfica de alucina a todos los escenarios del juego. Y para colmo, un apartado musical de cine que irá marcando con melodías orquestadas los momentos cumbres de la aventura. Lástima que en este aspecto no hayan incluido algún tema más de acompañamiento, porque no nos hubiera importado lo más mínimo disfrutar de un acompañamiento sonoro de tanta calidad mientras nuestras manos guían a la bella Lara a un final incierto y apasionante.

R. DREAMER

NIVEL 14

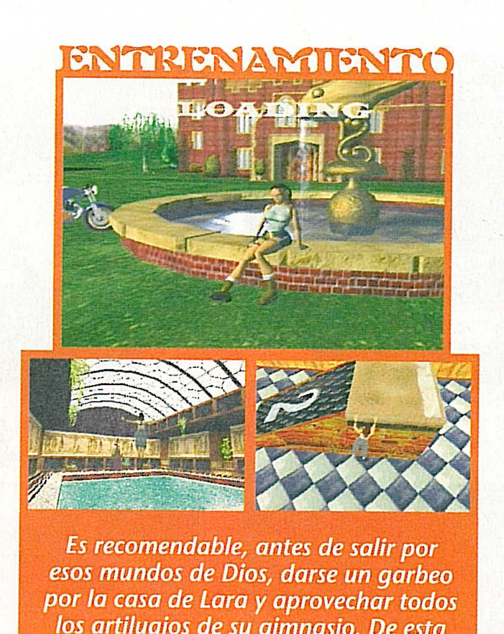




ATLANTIS

Este es el penúltimo nivel del juego. La cosa va en serio y habrá que medir cada paso si no queréis terminar con vuestro huesos en la tumba.

ENTRENAMIENTO



Es recomendable, antes de salir por esos mundos de Dios, darse un garbeo por la casa de Lara y aprovechar todos los artilugios de su gimnasio. De esta forma, podréis aprender con soltura todas y cada una de las habilidades que esta preciosidad atesora.



COOLBOARDERS

Aunque para muchos un simulador de snowboard puede resultar cuando menos chocante, COOLBOARDERS tiene todas las cualidades para convertirse en una de las grandes recomendaciones para estas navidades.

ROPA

OPTIONS

CARACTER

GHOST MODE

SONIDO

UN JU



Los que más o menos vayáis siguiendo mis comentarios, sabréis de sobra mi predilección por los juegos eminentemente jugables, dejando en un segundo plano los artificios técnicos con que esté dotado el programa aunque, por supuesto, nunca estén de más. Por esa razón siempre os he recomendado juegos como BUST A MOVE 2, WORMS o RIDGE RACER y SEGA RALLY, juegos que os mantendrán pegaditos a la pantalla aunque por ejemplo los dos primeros, no son prodigios de virtuosismo gráfico. **COOLBOARDERS** pertenece a este selecto club de juegos, contando con una estructura de juego y un entorno de jugabilidad que sin duda os hará acostaros a altas horas de la madrugada en más de una ocasión. Respecto a los cuatro ejemplos que os he mentado antes, este programa tiene más nexos de unión con el RIDGE y el RALLY, ya que además de ser increíblemente adictivo, también cuenta con una programación a la altura de la consola que lo alberga. Como si de un juego de coches se tratara, disponemos de tres circuitos en los que deberemos completar una serie de requisitos para poder superarlos. Estos son tiempo, puntuación de saltos y una puntuación media que atiende a ambos aspectos. Cuando logremos completar los tres apartados en los tres circui-





EGO DE COOLTO













tos se nos propondrá un cuarto recorrido para superar, además de añadirse tres nuevas tablas a las inicialmente disponibles. En cuanto a opciones, podremos, además de elegir tabla según nuestras habilidades, seleccionar el sexo del competidor y su indumentaria. También podremos grabar la repetición de nuestras mejores carreras y, por último, activar un *ghost mode* (al más puro estilo SUPER MARIO KART) con el que podremos competir frente a nuestros mejores tiempos. Un juego entretenido, muy bien hecho y, sobre todo, increíblemente adictivo que más de una noche os dejará sin dormir.

THE SCOPE





Un Santa Claus con ojos rasgados

Dicen que las locuras son propias de genios, por eso no debe extrañarnos que al creador de SONIC, **Yuji Naka**, se le haya ocurrido programar un juego para regalar a los poseedores de ***Saturn***. El nombre de esta sorpresa es **CHRISTMAS NIGHTS**.

La ciudad de Twin Seeds está inundada del espíritu navideño, la gente recorre las calles arriba y abajo en busca del regalo perfecto. Entre este tumulto encontramos a dos viejos conocidos, se trata de Claris y Elliot, que pasean juntos cogidos de la mano. Hay algo que llama la atención de nuestros amigos, la torre de Twin Seeds, que se encuentra completamente decorada como si fuera un gigantesco árbol de Navidad... Pero algo falta sobre ella, parece que la estrella que decora todo buen abeto festivo, desapareció. En lo alto de la torre los chicos ven algo que solamente ellos son capaces de ver, es Nights, que con una seña les indica, «venid, necesito vuestra ayuda». Este

Sorpresa



es, a grandes rasgos, el argumento del compacto que nos ocupa, pero eso es lo de menos, lo importante es que podremos disfrutar de dos niveles creados especialmente para la ocasión. Para terminar el juego, lo único que deberemos hacer es superar estos niveles y acabar con la serpiente dos veces, para recuperar la estrella. Lo que más os sorprenderá son los múltiples detalles navideños que incluye el juego, desde las nevadas colinas, hasta las guirnaldas y el Jingle Bells. Cada vez que terminemos el juego, podremos abrir uno o varios regalos, aunque el contenido de éstos no os los pensamos desvelar, pero si queréis alguna pista, mirad las pantallas. Aparte de esto, encontraréis muchas más sorpresas, pero si os digo las que son, ya no serían sorpresas. Una única pista, hay cosas que dependen del reloj de vuestra *Saturn*. Si conseguís este juego, tendréis una Feliz Navidad mas que asegurada.

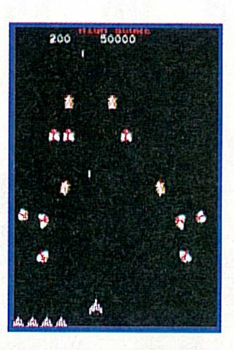
THE PUNISHER

4x1



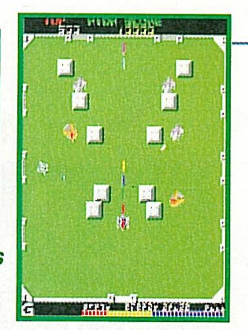


GAPLUS

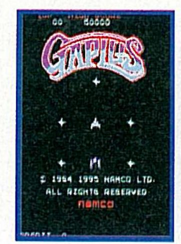



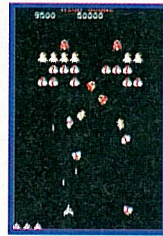
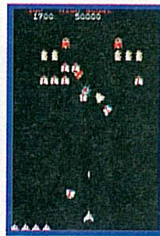
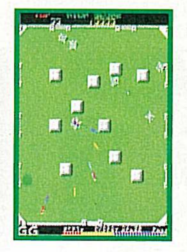
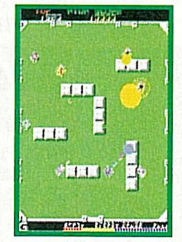
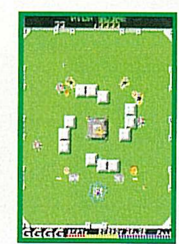
Aparece en 1984 como secuela de GALAXIAN y GALAGA. Los enemigos mejoran sus rutinas.

GROBDA

También aparece en 1984. Sus protagonistas son los famosos tanques del XEVIOUS.



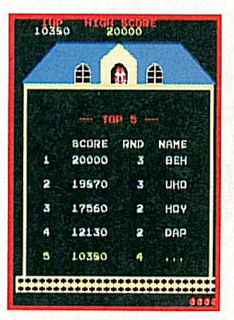






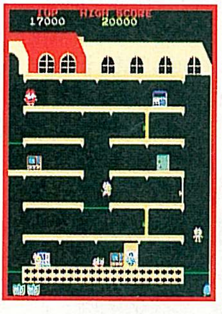
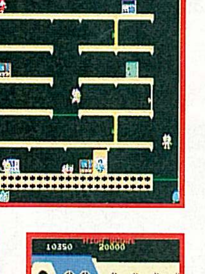

NAMCO, 2 JUEGOS, 6

NAMCOMUSEUM™ — PlayStation — PAL — SUPER PAC-MAN, XEVIOUS, MAPPY, GAPLUS, GROBDA, DRAGON BUSTER — ナムコミュージアム — namco — VOL.2 — SONY COMPUTER

La segunda entrega de los clásicos de **Namco** es ya toda una realidad en nuestro país. Tras la excelente acogida que recibieron los POLE POSITION, PAC-MAN y compañía, **Sony España** ha decidido continuar con la fiebre de los clásicos que se ha desatado en los últimos meses. De los séis juegos que completan esta recopilación debemos destacar XEVIOUS, uno de los *shoot'em-up* que más éxito cosecharon en la década de los ochenta y que, además, fue versionado para infinidad de plataformas. Otro título, por lo menos curioso, es DRAGON BUSTER, que como sus propios creadores indican, era uno de los pri-

MAPPY

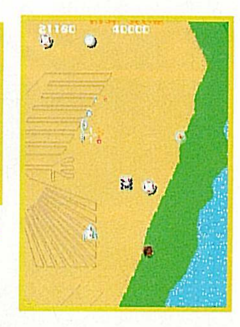


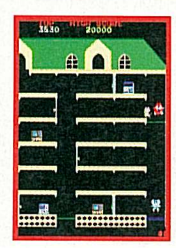
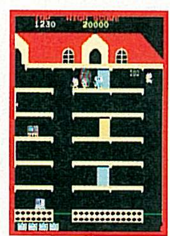
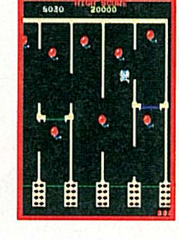
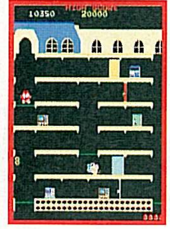
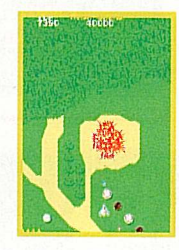
En 1983 Namco crea MAPPY, un sencillo pero adictivo juego de plataformas.

XEVIOUS



Es una de las joyas de Namco. Vió la luz en 1983 y aportaba unos cuidados gráficos.

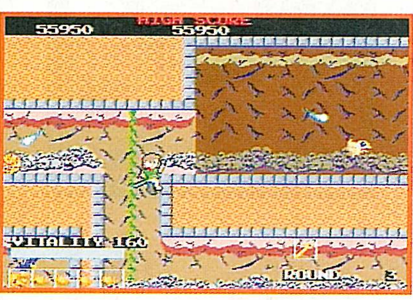






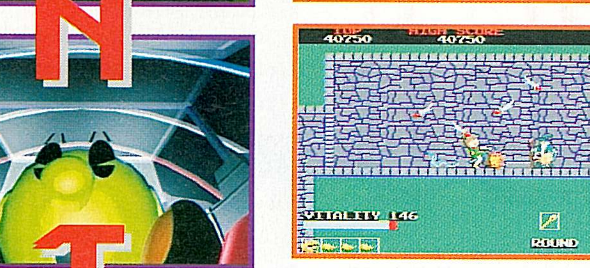

DRAGON BUSTER





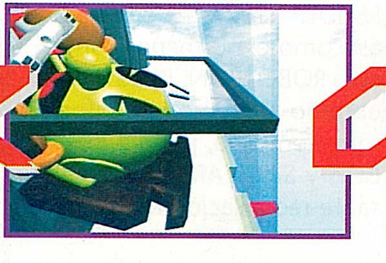


Un curioso action RPG que apareció en 1985. Buenos gráficos y un sistema de juego bastante más sencillo de lo que aparenta.











INTRO



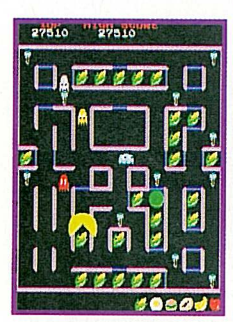


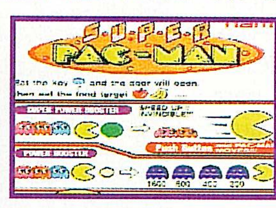


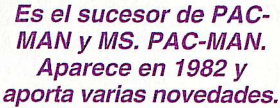


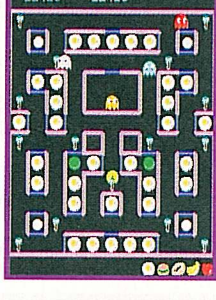
MUSEO NAMCO

SUPER PAC-MAN

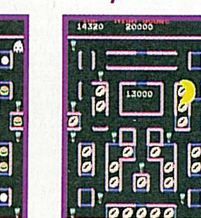


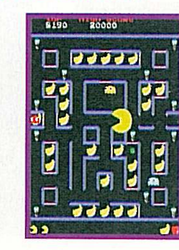


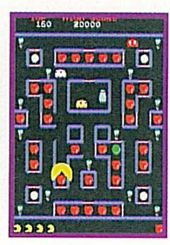




Es el sucesor de PAC-MAN y MS. PAC-MAN. Aparece en 1982 y aporta varias novedades.







meros *action RPG* que aparecía en *coin-op.* Ambos títulos destacan por encima de GAPLUS (segunda parte de GALAGA), SUPER PAC-MAN (un curioso PAC-MAN) y MAPPY (un simpático juego de plataformas que también cosecho un cierto éxito). De GROBDA poco podemos decir, sólo que, aunque gráficamente no sea ninguna maravilla, es de lo más divertido que viene con esta recopilación.

Por supuesto, no hace falta que digamos que todas las versiones son copias exactas de las placas originales, así que... a disfrutar con la historia.

J. C. MAYERICK





MEDIA GALLERY





RETORNO AL PASADO

Una feroz fiebre ha invadida a las principales compañías productoras de videojuegos. Se ve que alguien descubrió que todo lo relacionado con la historia del videojuego contaba con un gancho ciertamente increíble, a tenor de la enfermiza cantidad de recopilaciones que aparecen cada mes para todo tipo de formatos. **Namco**, por ejemplo, que ya va por su cuarta entrega, es la que se destaca del resto, aunque la compañía que hoy nos ocupa, **Williams**, pretende hacer exactamente lo mismo, a pesar de que sus viejas glorias no sean tan laureadas como las de la compañía nipona.

En esta primera entrega (que no se sabe si será la última) encontraremos los clásicos DEFENDER (en sus dos entregas) así como el no menos conocido ROBOTRON. JOUST, ese extraño arcade de plataformas, completa, junto a BUBBLES y SINISTAR, una interesante recopilación en la que además encontraremos todo tipo de fotos, dibujos, *storyboards* y entrevistas que deseemos. Una buena opción para los usuarios más arcaicos, aunque sin títulos especialmente espectaculares.

J. C. MAYERICK

ROBOTRON (1982)



BUBBLES (1982)



DEFENDER (1980)



VIDEOCLIP



DEFENDER II (1981)



JOUST (1982)

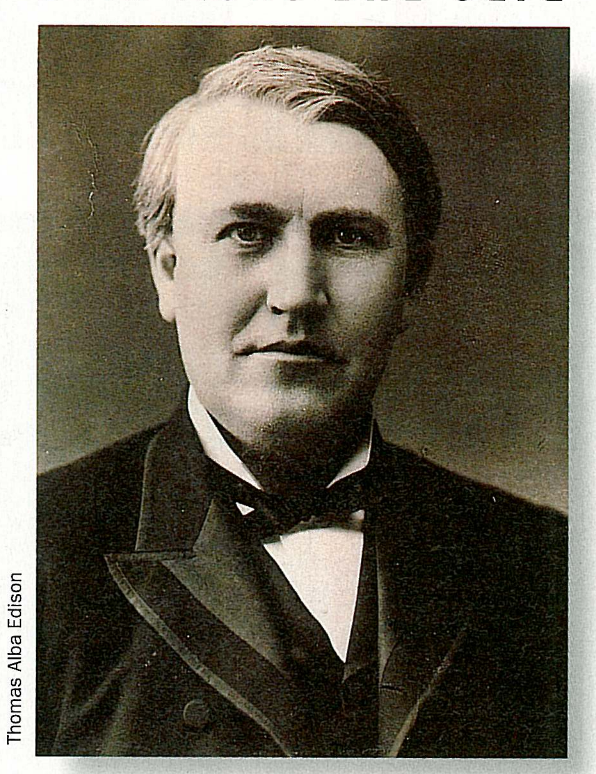


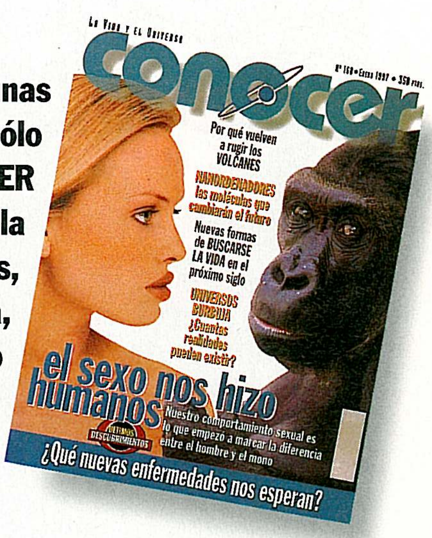
SINISTAR (1982)





La verdad de la ciencia sólo tiene una cara





Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo CONOCER apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. CONOCER aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en CONOCER.

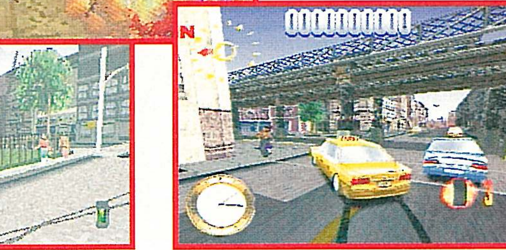


NUMERO DE ENERO ¡YA A LA VENTA!

Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta

JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGÍA



Las diferencias entre las versiones de Saturn y PSX son patentes en estas pantallas.

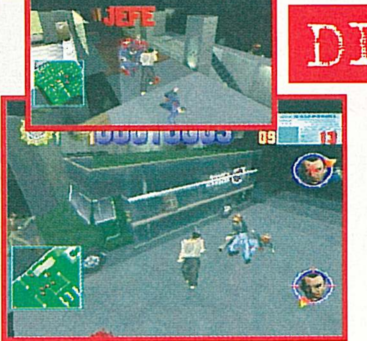


A pesar del empeño de los programadores en destrozar un juego casi perfecto por las inexplicables mermas gráficas, Saturn se dispone a recibir uno de los juegos más divertidos de la temporada.





DIE HARD



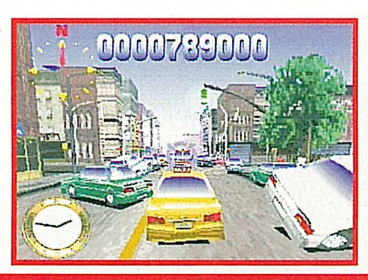


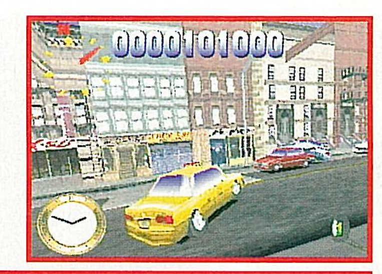
La conversión que todos los usuarios de *Saturn* esperaban por fin cayó en nuestras manos, y no podemos ocultar una cierta decepción del trabajo realizado por el equipo encargado de esta conversión. Primero, os daremos las malas noticias. Los gráficos no tienen nada que ver con el original. Las texturas son toscas y pixeladas, y además algunos de sus gráficos están completamente cuadriculados. La velocidad del juego es algo inferior a la de *PlayStation,* y sufre cuantiosas y escandalosas ralentizaciones. Por si esto fuera poco, las bonitas transparencias y efectos de luz de la anterior versión, quedan reducidas aquí a un penoso compendio de tramas y patéticos efectos gráficos. Aprovechando la ocasión, os quiero comentar algo sobre las famosas tramas, ya que la incompetencia y vagancia de la mayoría de los programadores que trabajan con *Saturn* ha logrado crear la creencia popular de que esta consola no puede realizar efectos de transparencia, y nada más lejos de la realidad. En una entrevista realizada por una publicacion inglesa a **The Dome**, los que versionaron WIPEOUT para *Saturn*, les preguntaron que por qué nadie hacia transparencias en *Saturn*, a lo que ellos contestaron que en *PlayStation* estos efectos se

UNA TRAMA AC









DIE HARD WITH VENGEANCE





TRAMINTRAMAN



La cantidad de tramas presentes llegan a superar cualquier límite permisible.

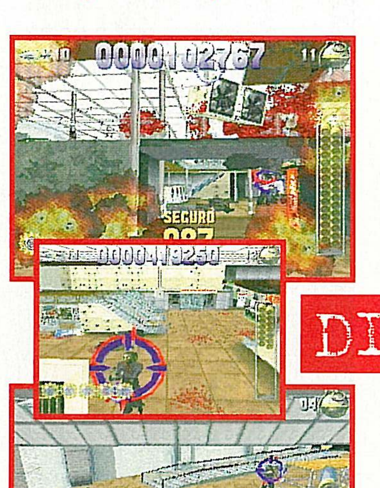
realizan por *hardware*, mientras que en *Saturn* se hacen por *software*, tardando el doble de tiempo. Claro está, entonces, que si no las hacen, es porque no les da la gana. El resto en **DIE HARD**, gracias a Dios, es igual al original, por lo que la diversión y la jugabilidad permanece intacta. A pesar de las deficiencias gráficas, **DIE HARD TRILOGY**, sigue siendo genial.

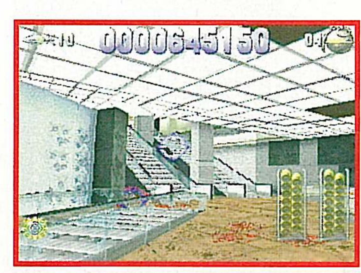
THE PUNISHER

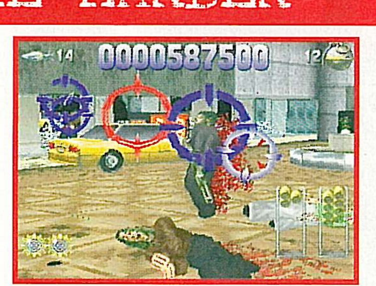


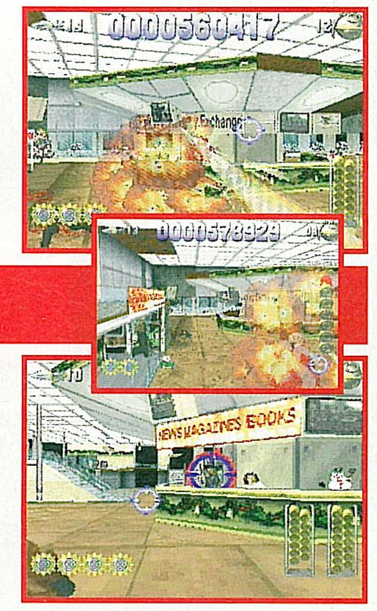


A pesar de sus carencias gráficas, este juego sigue siendo una buena opción.









DIE HARDER

RISTALADA



DIE HARD TRILOGY

FOX INTERACTIVE	
PROBE SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	45 (19+8+18)
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 86

A pesar de contar con unos gráficos bastante bonitos, tan sólo son un pálido reflejo de lo que vimos en PlayStation.

MUSICA — 90

Bastante adecuadas a las situaciones, van desde melodías Dance hasta Hip-hop cuando nos encontramos en New York.

SONIDO FX — 92

Inmejorable. Sin duda, lo mejor del juego. Prestar atencion a los sonidos será importante para lograr salir con vida.

JUGABILIDAD — 89

El control es perfecto, salvo en la fase de Nueva York, en la que el coche es un poco duro de controlar. Divertido, sin más.

GLOBAL — 88

En DIE HARD TRILOGY, no podemos destacar el gran trabajo de los programadores, porque no lo hubo. Por suerte, el juego sigue siendo divertido, variado y completo, por lo que vale la pena tenerlo. La lástima es que se podría haber hecho mucho mejor. Habra que esperar a DIE HARD ARCADE para tener el gran juego de la saga.

+ A pesar de sus deficiencias, sigue siendo un gran juego para disfrute de todos.

− ¿Por qué nadie hará una conversión buena de verdad de un juego de PlayStation?





PGA TOUR'97

un palo al agua

PGA TOUR'96 fue el primer lanzamiento deportivo de **Electronic Arts** para los nuevos soportes. En menos de un año llega la segunda entrega de este título, que se convierte en la primera saga de **EA** en contar con dos representantes para ***PlayStation*** y ***Saturn***. A primera vista el nuevo título no ofrece demasiadas diferencias con respecto a su antecesor. El sistema de control y las animaciones son similares, aunque se mejora la integración de los jugadores en el escenario. La novedad más destacada es la incorporación de una ventana que permite apreciar el lugar al que va destinada la bola. Por otra parte, es posible cambiar la perspectiva y la posición de los golfistas en la pantalla (plano y situación centrada o esquinada). Los 14 jugadores (aparte de los que es posible crear) siguen siendo reales y se mantienen dos campos (aunque distintos a los de la versión del 96). En conjunto, el compacto no brilla por sus nuevas aportaciones, aunque mantiene la solidez de la versión de 1996.

CHIP & CE

Estamos ante la primera saga deportiva de EA que cuenta con dos representantes en 32 bits.



PGA TOUR 97
©1996 ELECTRONIC ARTS ALL RIGHTS RESERVED

ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	5 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 84
Se mejora la integración de los jugadores en el escenario manteniendo la buena animación característica de la saga.

MUSICA 82
La tranquilidad de esta disciplina deportiva se recoge en las melodías, dignas de la sala de espera de cualquier dentista.

SONIDO FX 81
Un comentarista y los clásicos sonidos de de este tipo de simuladores están presentes a lo largo y ancho del cartucho.

JUGABILIDAD 84
El control del juego es sencillo. Es posible observar las redes de desnivel en cualquier momento y no sólo en el green.

GLOBAL 84
A pesar de las escasas novedades con respecto a la entrega de 1996, el nuevo cartucho de Electronic Arts mantiene la solidez que caracteriza a la saga más numerosa dentro del golf. Esta circunstancia lo convierte en un simulador competitivo con el resto de los títulos que inundan el mercado de Saturn y PlayStation.

+ Las sagas de Electronic Arts empiezan a tener secuelas en los 32 bits.
− Pocas novedades con respecto a la anterior versión.





MADDEN NFL 97



EA sigue en la línea de continuar en las nuevas consolas sus sagas más celebradas. Las mejoras son, principalmente, gráficas.

ELECTRONIC ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	2 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 83
La correcta animación de los jugadores es refrendada por los diferentes escenarios y la diversidad de cámaras.

MUSICA 80
Como es habitual en Electronic Arts, las melodías incluidas se adaptan perfectamente a la naturaleza del juego.

SONIDO FX 82
Los tres comentaristas incluidos dan variedad a los clásicos sonidos que acompañan durante los partidos.

JUGABILIDAD 83
El sistema de juego es similar al de los simuladores de este deporte. Se echan en falta opciones típicas de los 16 bits.

83 GLOBAL
Aunque el juego no haga grandes aportaciones a su género, ha sido realizado con gran corrección en todos sus aspectos. Además, dada la escasez de títulos para 32 bits relativos al fútbol americano MADDEN'97 es una alternativa especialmente competitiva para los usuarios de Saturn que no disponen del magnífico NFL GAME DAY.

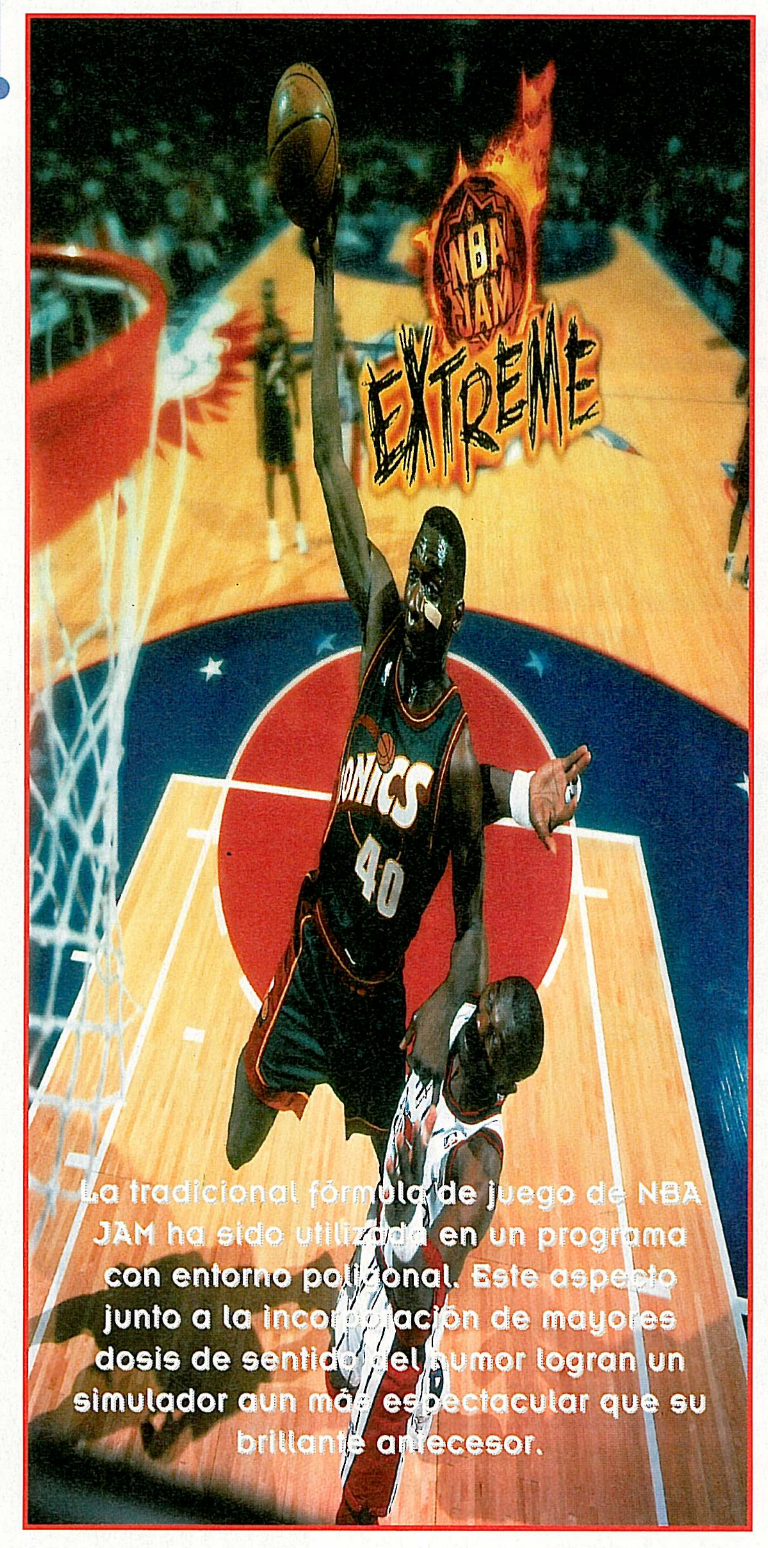
+ La intención de EA de mantener todas sus grandes sagas deportivas en los 32 bits.
− La escasez de novedades en un género en el que no surgen demasiadas ideas.

ELECTRONIC ARTS INTRODUCE UNA DE SUS GRANDES SAGAS DEPORTIVAS EN LOS 32 BITS. LA MECANICA DEL JUEGO ES SIMILAR A LA TRADICIONAL, AUNQUE SE HACEN LAS LOGICAS MEJORAS TECNICAS.

El fútbol americano es una de las clásicas disciplinas deportivas que cuenta con menor número de títulos en los nuevos soportes. Hasta ahora los usuarios de *Saturn* sólo han podido disfrutar de las dos versiones de NFL QUATERBACK CLUB mientras que los de *PlayStation* han sumado a estos títulos el magnífico NFL GAME DAY. El nuevo lanzamiento de **EA** constituye una nueva opción y al mismo tiempo sirve para continuar la política de grandes sagas iniciada en las consolas de 16 *bits*. El sistema de juego es básicamente el mismo al utilizado en la primera entrega aunque, como suele ser habitual, se ha mejorado considerablemente el aspecto gráfico. En este apartado destacan las 3 perspectivas recogidas mediante 8 cámaras diferentes (2 laterales, 5 reales y 1 isométrica). La supremacía de la vista lateral responde a la concepción tradicional utilizada en toda la saga. La inclusión de 3 comentaristas, uno de ellos el propio **Madden**, es otra de las novedades que, junto a la espectacular *intro*, completan la entrega para *PlayStation* y *Saturn*.

CHIP & CE

MADE in usa



La tradicional fórmula de juego de NBA JAM ha sido utilizada en un programa con entorno poligonal. Este aspecto junto a la incorporación de mayores dosis de sentido del humor logran un simulador aun más espectacular que su brillante antecesor.



JUEGA CON LA CABEZA



Sobre la jugabilidad de la fórmula de dos contra dos, inicialmente utilizada en ARCH RIVALS, se ha cimentado la saga NBA JAM. La aparición de la segunda parte, NBA JAM TOURNAMENT EDITION, coincidió con la fase de introducción de las consolas de 32 *bits* en el mercado europeo. De esta forma llegaron hasta nosotros versiones del citado título para ***PlayStation, Saturn*** e incuso para ***Mega Drive 32X*** amén de las entregas para las consolas más clásicas. La tercera parte de este simulador ha sido creada por **Sculptured Software**, que sustituye a **Iguana Entertainment** como colaboradora habitual con **Acclaim**. El nuevo compacto respeta la fórmula de juego de sus antecesores, aunque incorpora importantes novedades desde el punto de vista gráfico. Los protagonistas siguen siendo los equipos de la **NBA**, contando cada uno de ellos con 6 seis jugadores entre los que hay que elegir dos. La única novedad en este apartado, es la incorporación de un turbo adicional, denominado *extreme*, y la eliminación de la modalidad en la que aparecían distintos iconos que permitían



Las novedades incluidas tienen que ver sobre todo con los gráficos.



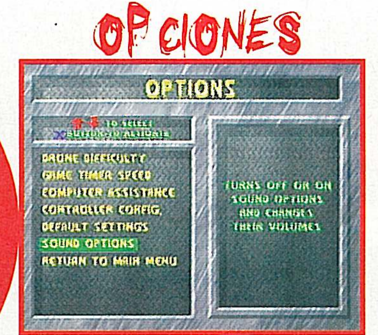




INTRO



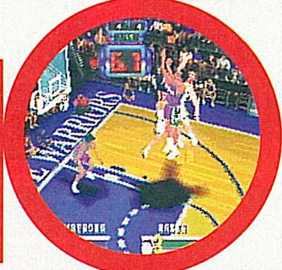
OPCIONES









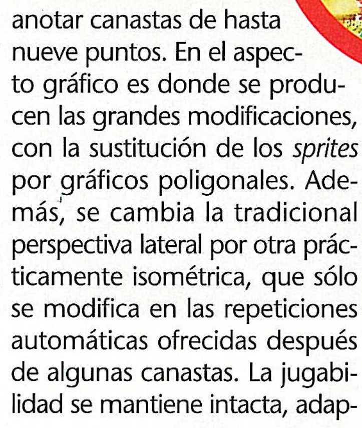






anotar canastas de hasta nueve puntos. En el aspecto gráfico es donde se producen las grandes modificaciones, con la sustitución de los *sprites* por gráficos poligonales. Además, se cambia la tradicional perspectiva lateral por otra prácticamente isométrica, que sólo se modifica en las repeticiones automáticas ofrecidas después de algunas canastas. La jugabilidad se mantiene intacta, adaptando el aspecto gráfico a las nuevas tendencias, e incluye situaciones cómicas como transformar el balón en un ladrillo cuando el lanzamiento es nefasto, o aumentar descomunalmente el tamaño de las cabezas. En resumen, un nuevo NBA JAM que sin duda satisfará a todos los amantes de esta hilarante y espectacular saga.

CHIP & CE



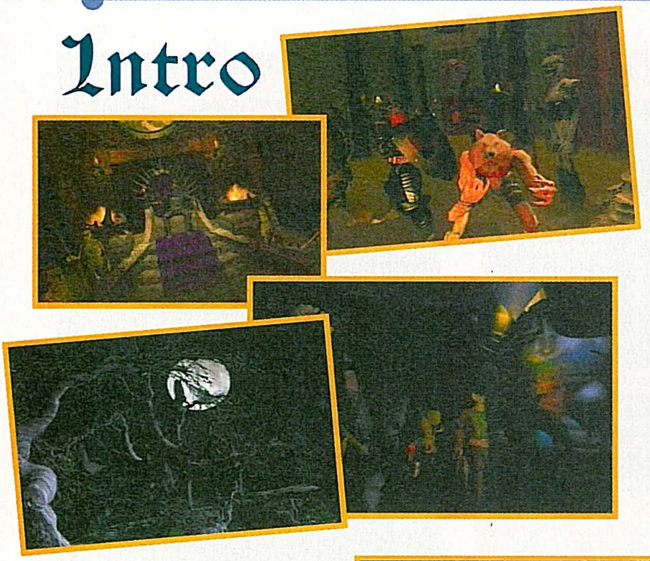
JUGADORES

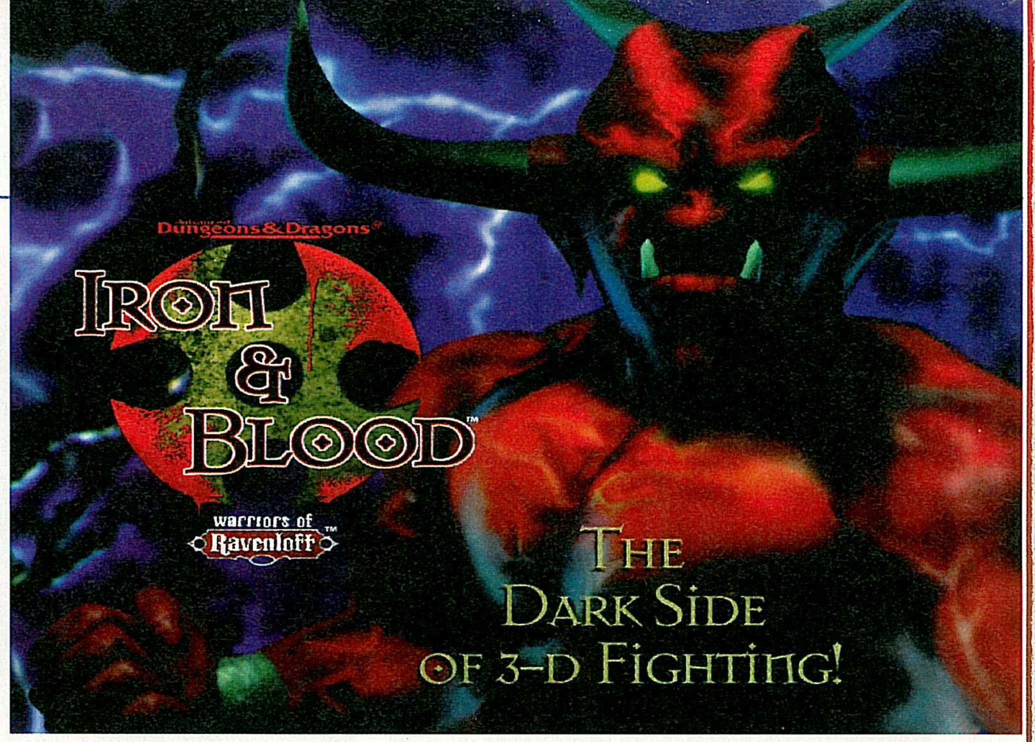


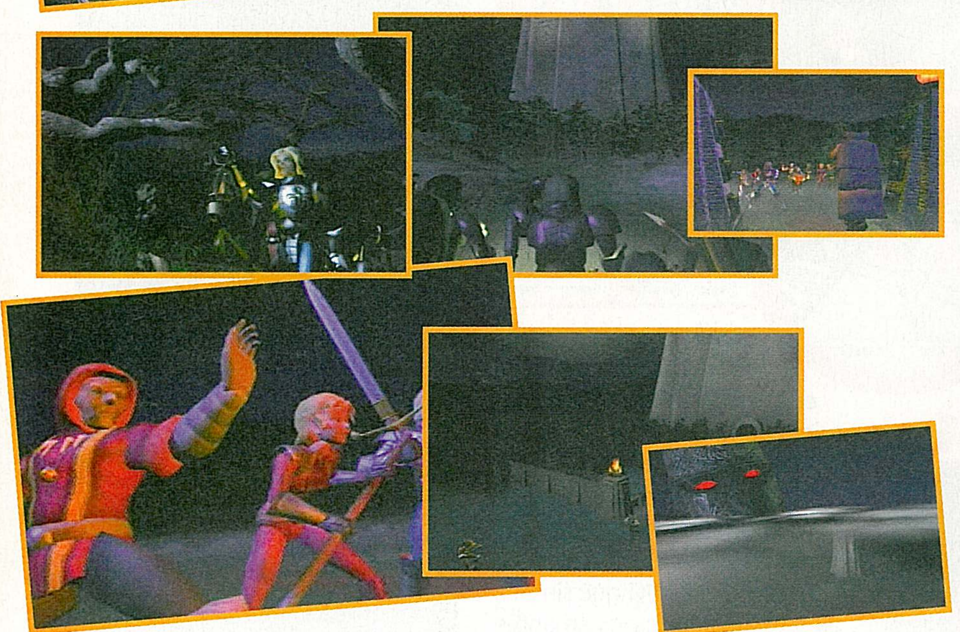




Intro







Desde la aparición en el mercado de las consolas de 32 *bits*, se está convirtiendo en una condición indispensable que los juegos de lucha se nos presenten en un entorno 3D salvo contadas excepciones. **IRON & BLOOD** es producto de esta frenética carrera, aunque tened por seguro que no se encontrará en los primeros lugares de la línea de meta. Esto se debe principalmente a que en juegos como TEKKEN 2 se han implantado una serie de criterios que resultan indispensables para los títulos de este género, como un control total e intuitivo sobre el luchador, la existencia de llaves especiales y de *combos*, y por supuesto, un apartado técnico más que aceptable. Después de esta pequeña charla, diremos que **IRON & BLOOD** cumple el último requisito. El apartado gráfico del juego es bueno y llega a ser brillante en la

En la noche

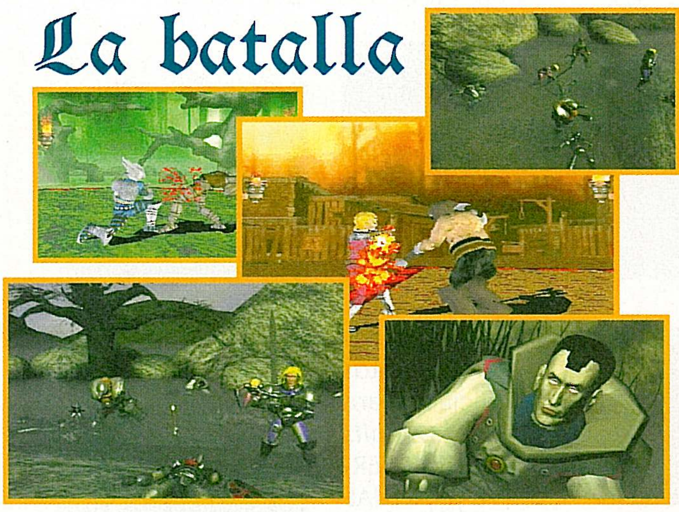
El señor de lo oscuro ha reunido a sus súbditos que, sedientos de sangre, están preparados para la batalla. Mientras en lo más profundo

de los tiempos

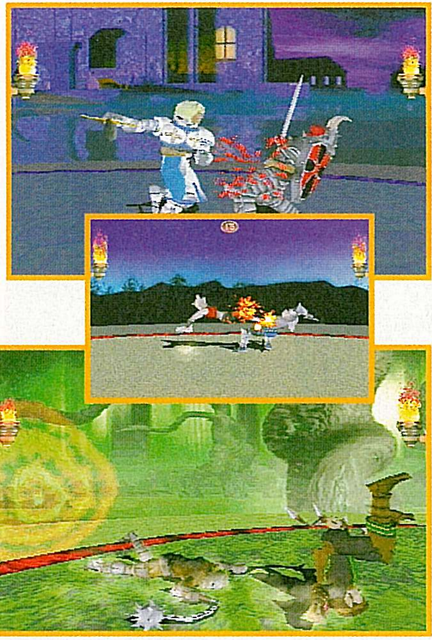
del bosque, una delegación de las razas de los justos anda buscando el lugar de donde proceden los vientos de guerra que azotan sus tierras.



La batalla



En la modalidad Campaign tendrás que elegir un grupo de luchadores para enfrentarte a las fuerzas del mal, obtener nuevos poderes y objetos que te ayuden a obtener la victoria final. Este es, sin duda, el modo más entretenido del juego.

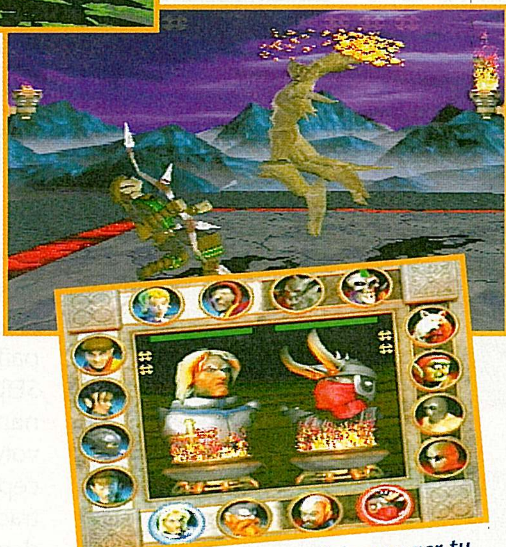


Ten cuidado, si te acercas demasiado a los bordes del campo de batalla recibirás una descarga que te quita energía.

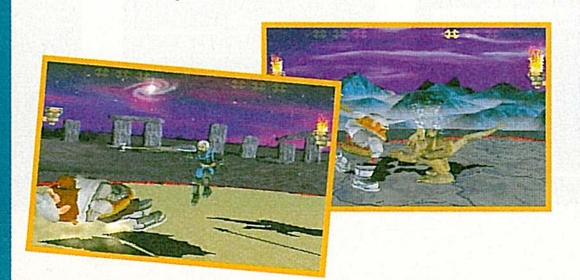


magnífica realización de la *intro* con extraordinarios CG al igual que los finales con los que cuenta el juego. Los fondos de los escenarios se encuentran acordes con el tema en el que se basa **IRON & BLOOD**, un juego de rol de tablero al de la mítica serie DUNGEONS & DRAGONS. Sin embargo, en cuanto cogemos el mando y nos ponemos a repartir mandobles a nuestros adversarios, vemos que algo falla. No tenemos un control intuitivo y pleno sobre nuestro personaje, lo que dificulta el aprendizaje de llaves y *combos*, que limita las ganas de investigar para avanzar. **IRON & BLOOD** cuenta con tres modalidades de juego, una de ellas llamada *Campaign*, que sigue el patrón de un juego de rol, ya que al ganar un combate obtendremos diferentes premios, poderes mágicos, la posibilidada de traer seres del más allá o un mayor conocimiento de las ciencias antiguas (golpes especiales). **I & B** es un *beat´em-up* peculiar, con ciertos argumentos válidos, pero que los puristas de este género no apreciarán en su justa medida.

R. DREAMER



En el modo versus podrás escoger tu luchador entre los veinte integrantes de las fuerzas del bien y del mal.





ACCLAIM	
TAKE 2	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 83
Los escenarios son preciosos creando un ambiente increíble pero las animaciones no son muy brillantes que digamos.

MUSICA 81
Le dan el toque perfecto al aspecto siniestro del juego, aunque tampoco es un apartado destacable del título.

SONIDO FX 79
La verdad, dejando algunas voces a un lado, los efectos sonoros no se prodigan ni en cantidad ni en calidad.

JUGABILIDAD 80
Depende de lo que estés buscando. Si quieres un juego de lucha éste no es tu título, si quieres algo original...

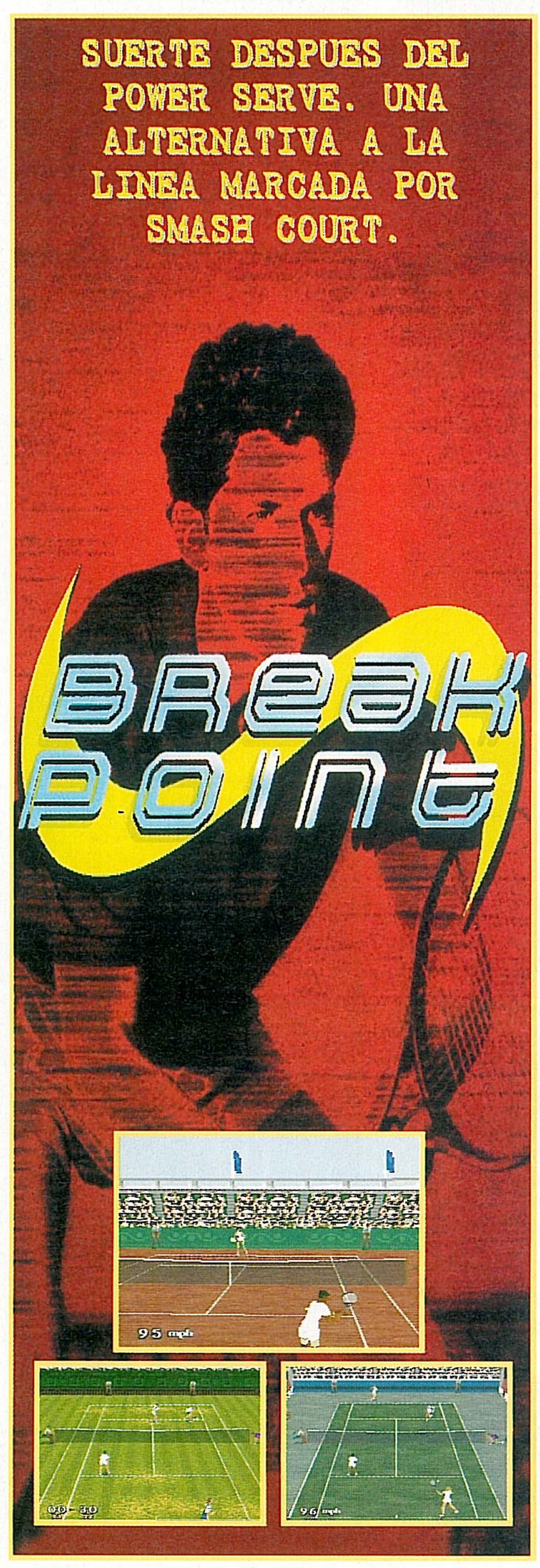
GLOBAL 81
IRON & BLOOD nos ha dejado un tanto helados porque no es un juego de lucha puro y duro. Su original planteamiento, con toques de RPG, puede resultar un aliciente para los que buscan nuevas sensaciones, pero los amantes de los beat'em-up de corte clásico encontrarán importantes lagunas en el apartado gráfico y en la jugabilidad.

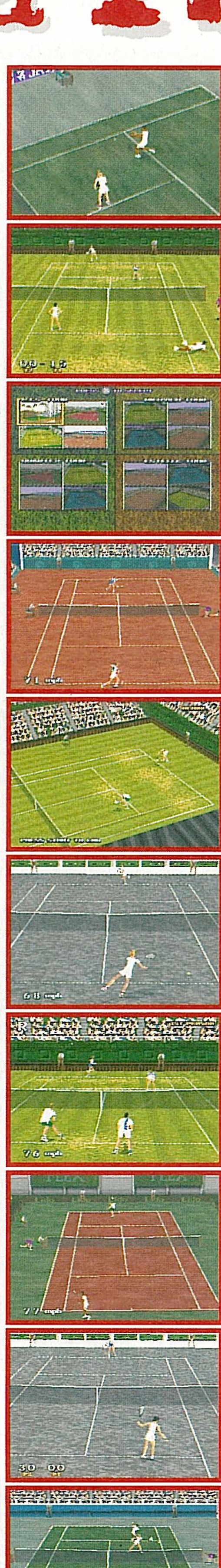
+ La espectacular intro del principio es lo mejor de este juego.

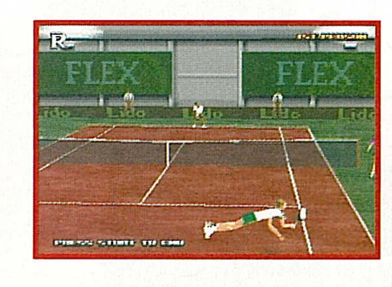
− Que aún no se de que va este título, ¿es un juego de rol o de lucha?

La bola NO entró

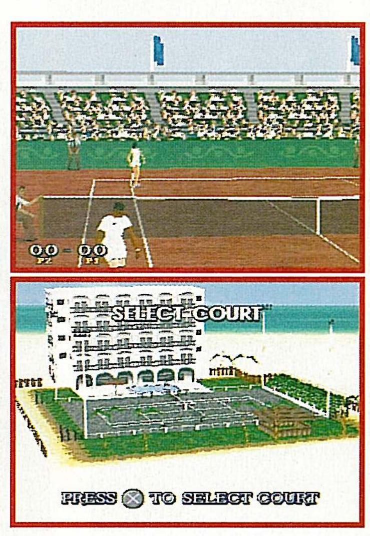
EL TENIS VUELVE A SU CORTE MAS CLASICO CON UN SOBRIO PROGRAMA POLIGONAL CON EL QUE OCEAN VUELVE A PROBAR SUERTE DESPUES DEL POWER SERVE. UNA ALTERNATIVA A LA LINEA MARCADA POR SMASH COURT.

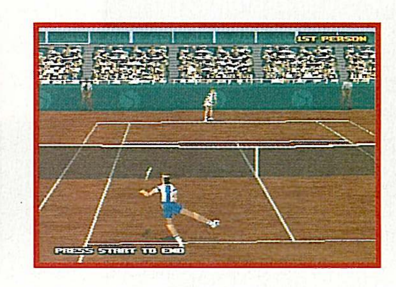


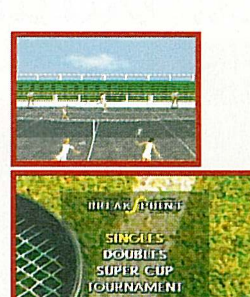




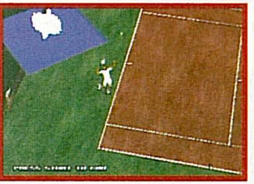
Después de dos lanzamientos iniciales para los 32 *bits* (POWER SERVE y VIRTUAL OPEN TENNIS) el deporte de la raqueta ha tenido una larga fase de letargo. Sin embargo, en los últimos meses, el tenis ha resurgido de sus cenizas con títulos como SMASH COURT, DAVIS CUP o SAMPRAS EXTREME TENNIS. El nuevo compacto de **Ocean**, segundo de esta compañía para 32 *bits* tras POWER SERVE, se une a esta impresionante oleada de simuladores volviendo a recuperar la concepción clásica que ha tenido tradicionalmente esta disciplina deportiva. En este sentido los 9

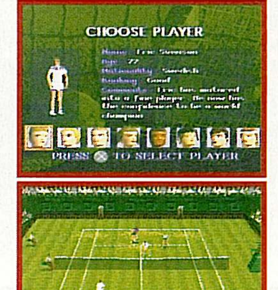














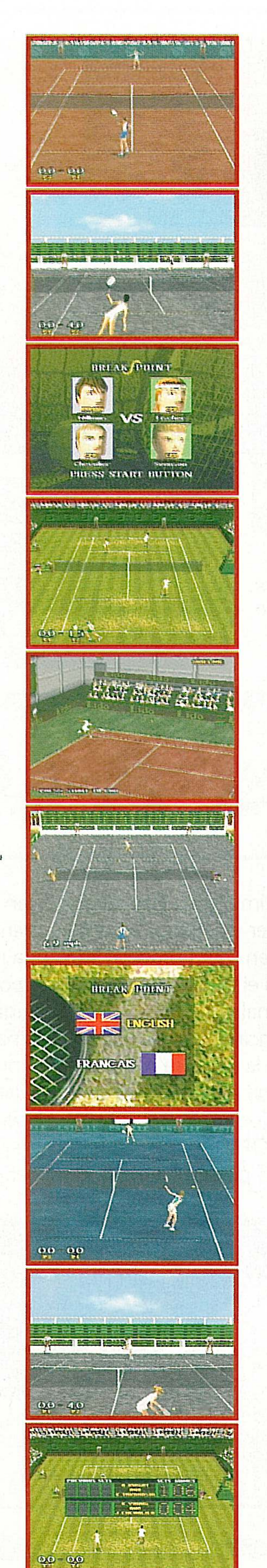






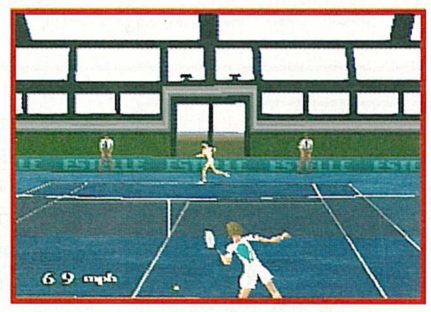


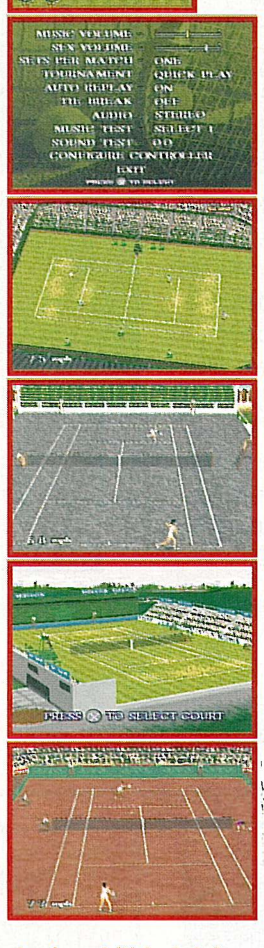






tenistas, representados con gráficos poligonales, tienen unas proporciones normales y los escenarios reflejan las típicas pistas de tenis. En la oferta visual se incluyen tres cámaras, (una recoge la pista completa, otra sigue al jugador y la última frontal mucho más cercana) todas ellas bajo la perspectiva real. Sin embargo, en los partidos de dobles únicamente están disponibles las dos primeras cámaras citadas. La mayor espectacularidad se muestra en las repeticiones, en las que se amplía el número de ángulos aunque no se llega a la borrachera visual del primer programa de tenis creado por **Ocean**. El mayor defecto del programa es la escasez de golpes posibles, que hacen al juego más monótono de lo habitual. También sorprende la utilización de *passwords* en un momento en el que la práctica totalidad de compañías han optado por la posibilidad de grabar los partidos. La música y los efectos de sonido son simples comparsas en un programa correcto técnicamente, pero al que le falta la chispa de otros simuladores centrados en esta apasionante disciplina deportiva.





La jugabilidad deja un poco de desear a pesar de todo.

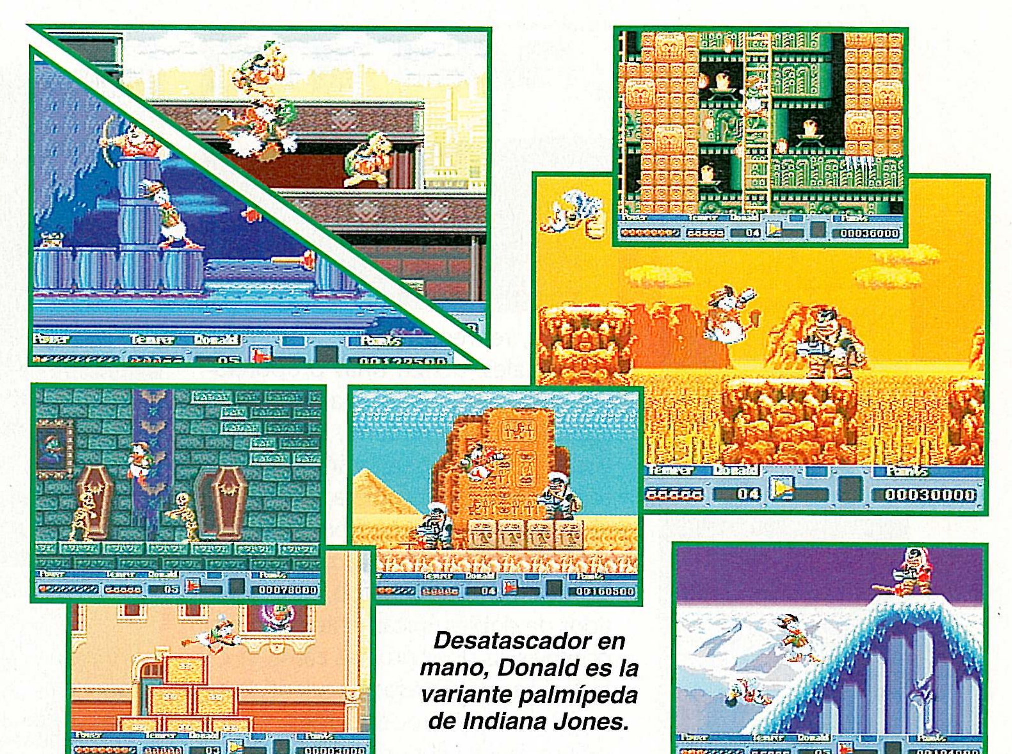
A pesar del aluvión de títulos deportivos inspirados en esta temática, todavía seguimos esperando un juego que nos mantenga pegados a la pantalla del televisor, como hiciera en su día el genial SUPER TENNIS de ***Super Nintendo***, que sinceramente, y reflejando el sentir de la mayoría de componentes de esta redacción, aún no ha sido superado por ningún juego a pesar de llevar un montón de tiempo en el mercado. Esperemos que se rompa esta tradición y que volvamos a sentir ese torrente de jugabilidad con unos gráficos acordes con las nuevas plataformas.

CHIP & CE



EN UNOS TIEMPOS EN LOS QUE MEGA DRIVE HA PERDIDO TODO EL PROTAGONISMO, ES UN BUEN MOMENTO PARA ECHAR UN VISTAZO ATRÁS A AQUELLOS AÑOS EN LOS QUE LA BESTIA NEGRA DE SEGA ERA LA CONSOLA MÁS DESEADA, Y SUS JUEGOS IMPRESIONANTES DESPLIEGUES DE JUGABILIDAD Y SENSACIONALES GRÁFICOS. QUACKSHOT Y CASTLE OF ILLUSION SON BUEN PRUEBA DE ELLO.

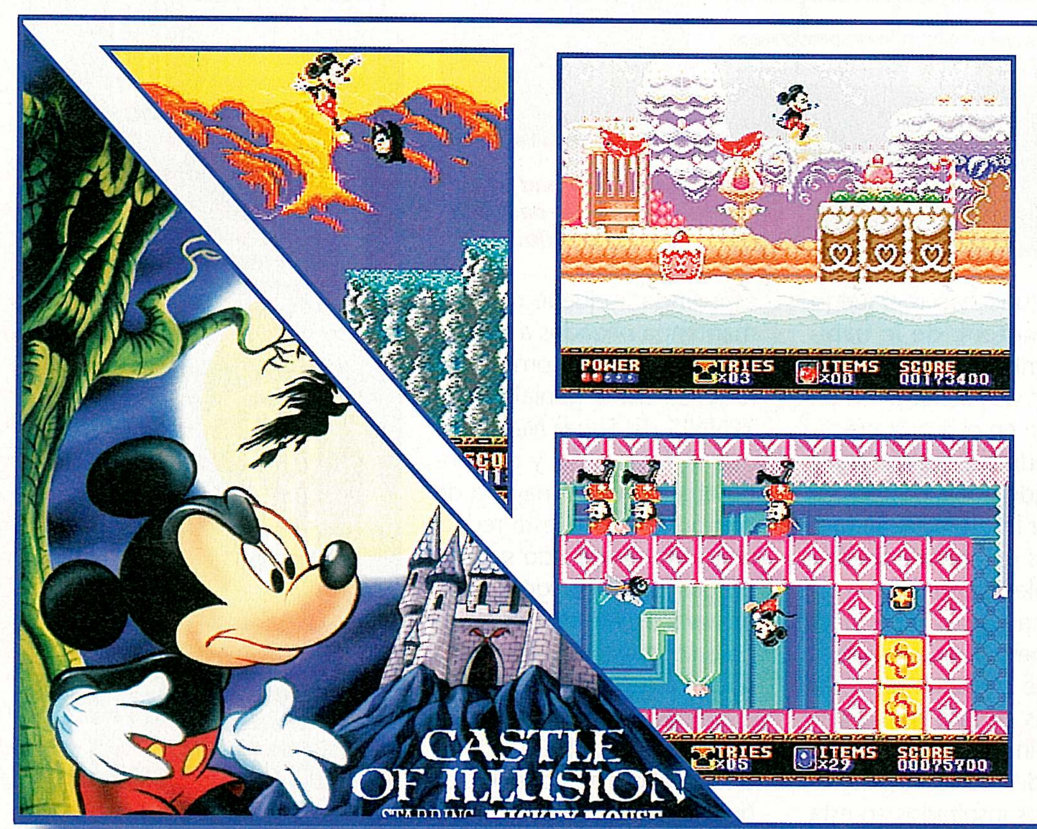




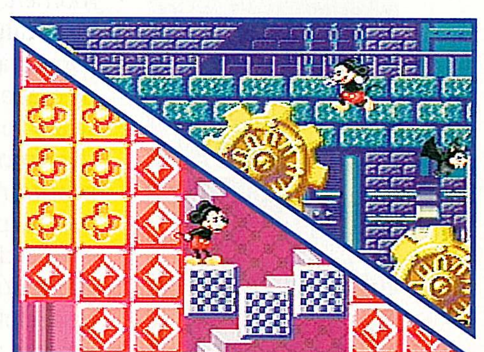
Producido en 1992, **QUACKSHOT** nos presenta las andanzas arqueológicas del pato Donald a través de todo el globo, en busca del legendario tesoro del Rey Garuzia. Con apariciones estelares de otras estrellas del universo **Disney**, como los sobrinos de Donald, Goofy o Ungenio Tarconi, **QUACKSHOT** combina a la perfección plataformas con gotas de aventura, en uno de los mejores juegos que se recuerdan del fantástico y tristemente olvidado catálogo de *MD*.

Desatascador en mano, Donald es la variante palmípeda de Indiana Jones.

UNA PAREJA MU



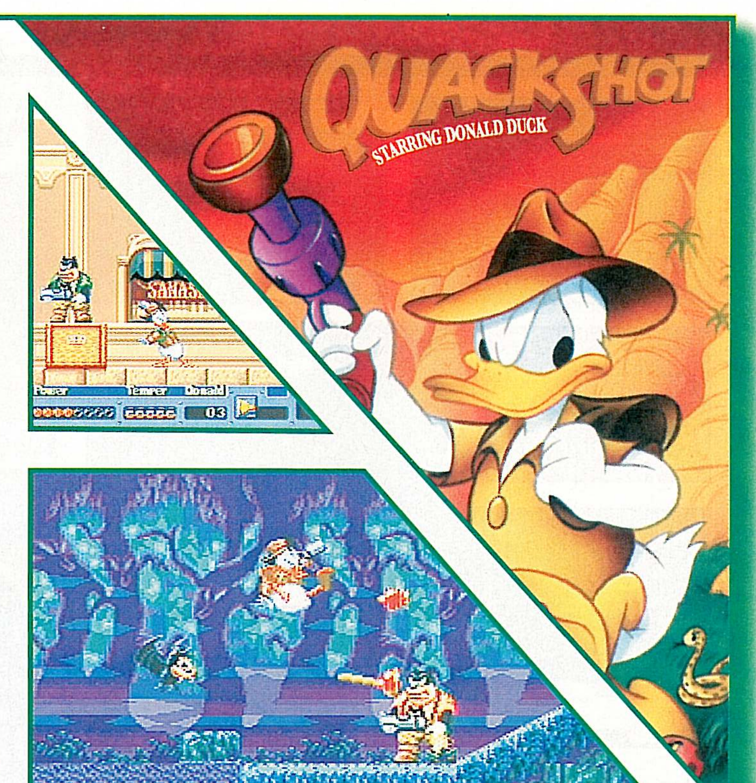
El primer gran clásico **Disney** en aparecer en *Mega Drive*, su lanzamiento en 1990 provocó toda una revolución en el mundillo especializado por sus sensacionales gráficos y su gran jugabilidad. Nunca otro juego de plataformas de *MD*, con la honrosa excepción del primer SONIC, ha alcanzado las cotas de calidad de este juego, que tuvo su secuela en WORLD OF ILLUSION. Sólo por este juego merece la pena adquirir este cartucho.











Y ANIMADA



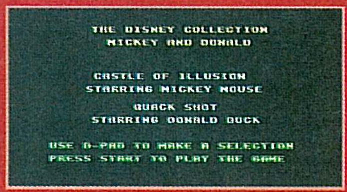








Los gráficos y la jugabilidad de CASTLE OF ILLUSION superan con creces a los lanzamientos actuales de Mega Drive.



SEGA

SEGA

MEGAS	8+8
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	6-8
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92

Superiores a los de la mayoría de los lanzamientos actuales para MD, rezuman Disney por todos sus poros.

MUSICA 91

La música de la segunda fase de ILLUSION es una de las más memorables que se recuerdan en 16 bits.

SONIDO FX 85

En este apartado quizá es donde se ha notado más el paso del tiempo. A pesar de ello son de buena factura.

JUGABILIDAD 93

Ojala hoy en día hubiera en MD juegos tan divertidos, adictivos y jugables como éstos. Una auténtica gozada.

93 GLOBAL

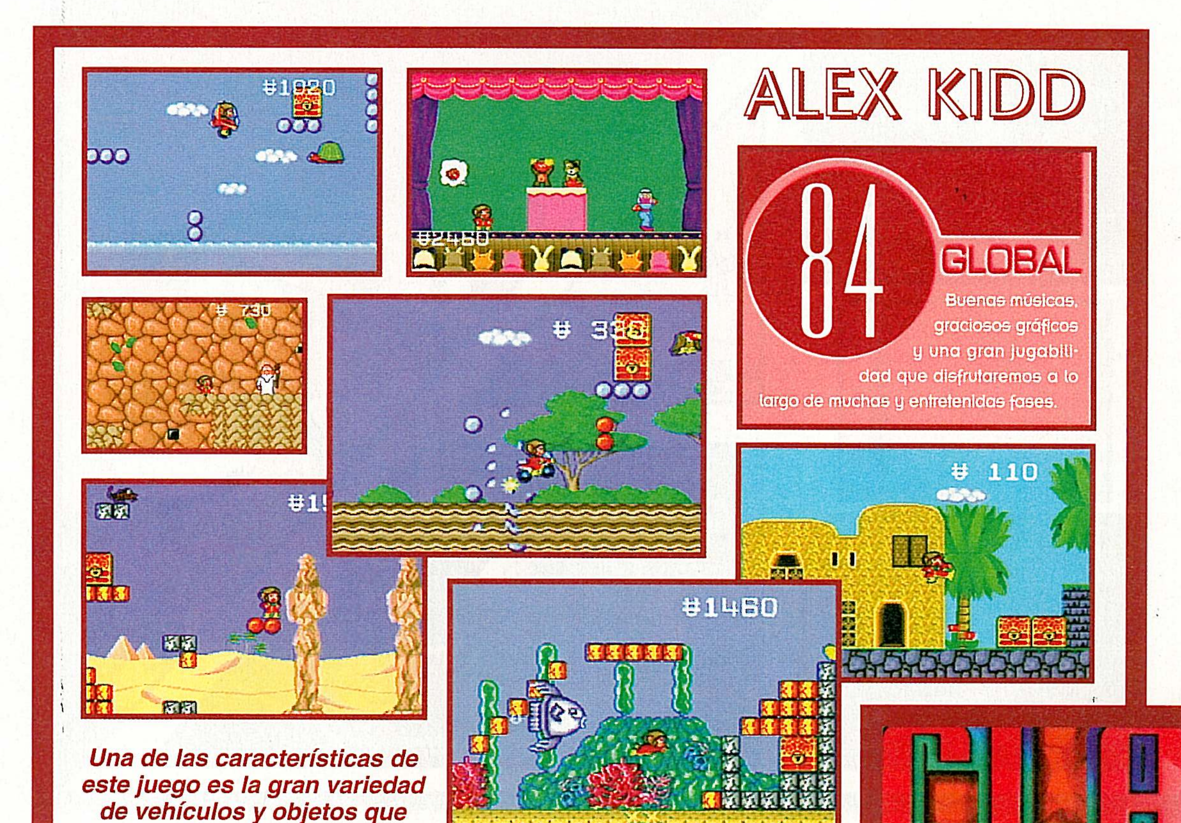
Parece increíble que uno de los mejores lanzamientos de MD del año consista en la recopilación de dos viejos clásicos. Por lo menos, y ya que la mayoría de juegos de MD actuales dejan bastante que desear, podremos disfrutar de dos obras maestras de las plataformas. Imprescindibles en la estantería de cada buen usuario de MD.

+ Sin duda el precio del cartucho. ¡Dos juegazos por 4.000 pelas! Increíble.

− Tendría que haber muchas más recopilaciones para MD como éstas.

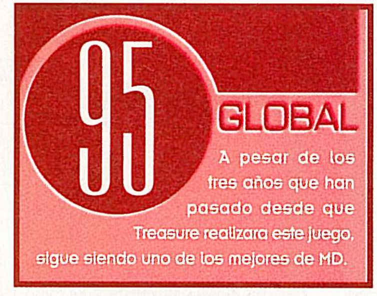
UN PASADO PRES

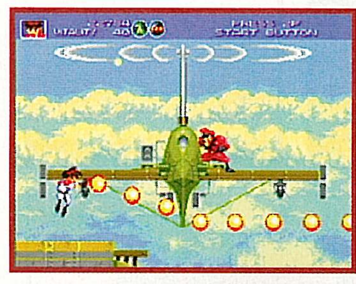
Eran otros tiempos, tiempos en los que las compañías preferían estar dos años realizando un juego para asegurarse de su calidad. A esta época corresponde la recopilación que nos ocupa, la cuarta que realiza **Sega**, tras su série de *mega games*, incluida usualmente con sus consolas. **SEGA CLASSIC COLLECTION** es un compendio de cuatro de los mejores juegos de la compañía, y cada una esta ahí por un motivo propio. **ALTERED BEAST** es el primer juego que se programó para ***Mega Drive***, procedente de una recreativa que no era nada del otro mundo. La version de 16 *bits* nos dejó a todos boquiabiertos, teniendo en cuenta que era el primer cartucho que veíamos en una consola de 16 *bits*. Nos sorprendieron sus entonces soberbias di-



Una de las características de este juego es la gran variedad de vehículos y objetos que podremos utilizar.

GUNSTAR HEROES







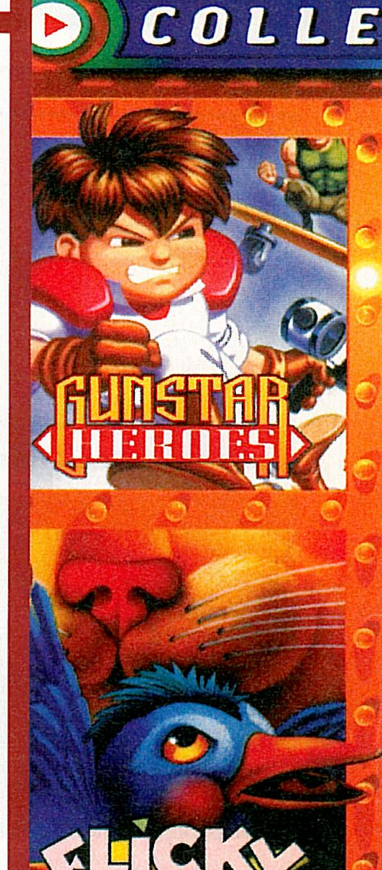






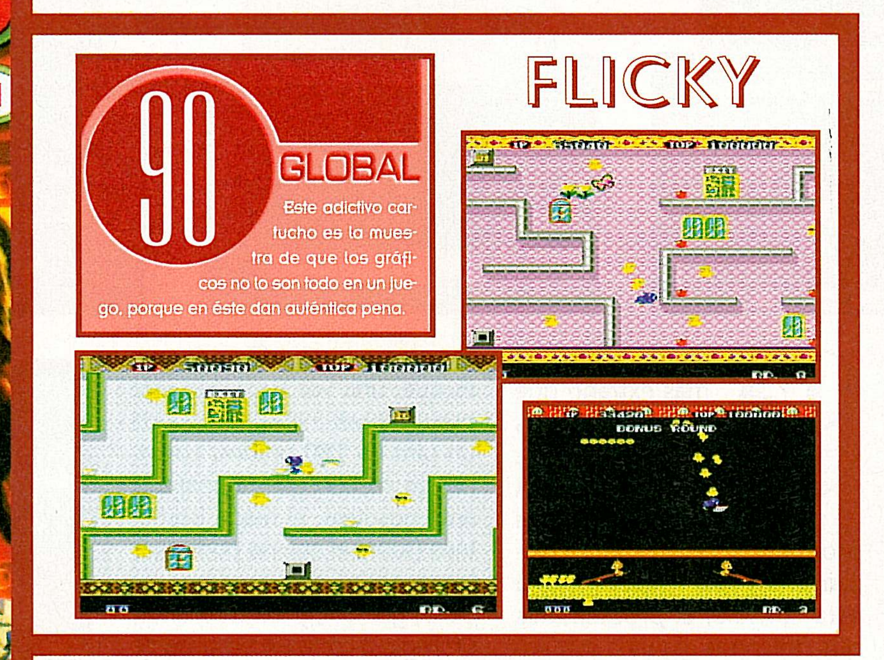


Enemigos monstruosos, rotaciones a gogó, y todo tipo de efectos gráficos que sobrepasaban todo lo visto.



En un tiempo en que la fiebre por los clásicos está de moda más que nunca, Sega, una de las compañías que más años lleva en los videojuegos, presenta su primera recopilación de «Golden Oldies».







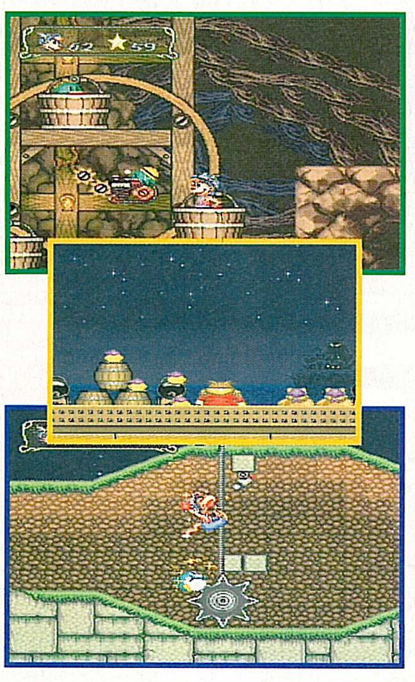
gitalizaciones de voz. **FLICKY** es unos de los juego mas feos gráficamente hablando, pero tambien de los más divertidos y adictivos del pack. **ALEX KIDD** supuso el primer plataformas para esta consola, y se trataba de una adaptacion bastante libre de un antiguo juego de *Master System*, con un numero de fases muy alto y detalles graciosos. **GUNSTAR HEROES** es el juegazo con el que todos descubrimos a **Treasure**, y baste decir que se trata de una obra maestra para la historia. Si aún tienes **Mega Drive**, es tu deber ir a por este cartucho.

THE PUNISHER

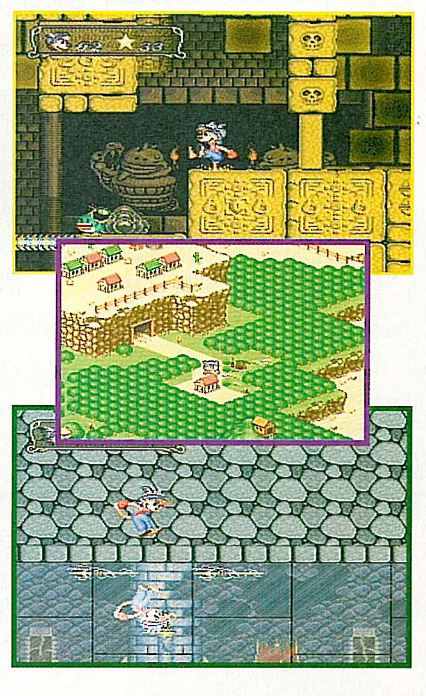
PISANDO FUERTE

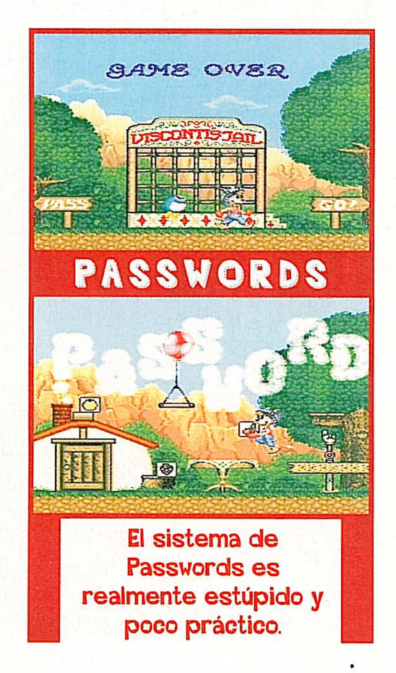
ARDY LIGHTFOOT™

Con la llegada de la Navidad, el mercado de los 16 bits se ha visto reactivado de una forma temporal pero intensa. Esperemos que con el nuevo año se mantenga esta situación algún tiempo.





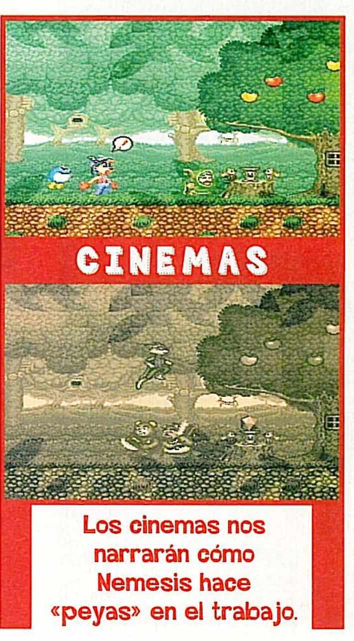




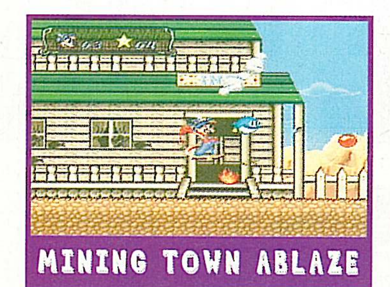
El sistema de Passwords es realmente estúpido y poco práctico.

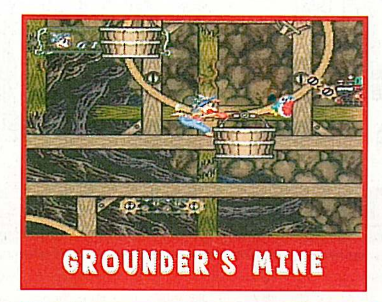
Si ya es cada vez más extraño que aparezcan juegos para la 16 *bits* de **Nintendo**, más aún lo es que se produzca la avalancha de lanzamientos que se avecina para esta consola. El problema es que, mientras algunos son auténticas joyas (DKC3 sin ir más lejos), otros, como este **ARDY LIGHTFOOT**, no dejan de ser juegos simplemente correctos. A primera vista, y tras jugar con el primero de los niveles del juego, el llamado «Prólogo», **ARDY LIGHTFOOT** puede parecer un juego con poco contenido y, sobre todo, sumamente pobre a nivel gráfico. El caso es que, una vez superado este pseudo-nivel inicial, la cosa da un giro de 180 grados. Los cinemas comenzarán a aparecer ante nosotros, el mapa isométrico (sobre el que no podremos hacer nada) nos mostrará sus bellos gráficos, y los escenarios, sin llegar a cotas excesivamente elevadas, mejorarán de una forma realmente increíble.

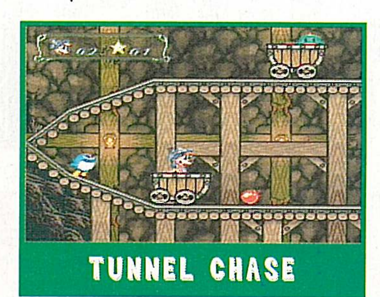
El control de Ardy es más o menos sencillo, aunque la inercia de éste hará que en más de una ocasión perdamos una valiosa vida. Aún así, **ARDY LIGHTFOOT** no es, para nada, difícil. Es más, con un poco de práctica y un poco de paciencia en la pan-

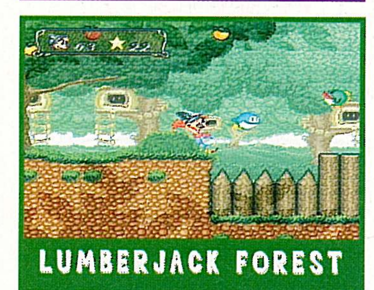


Los cinemas nos narrarán cómo Nemesis hace «peyas» en el trabajo.


MINING TOWN ABLAZE

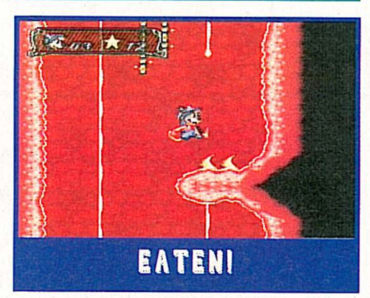

GROUNDER'S MINE

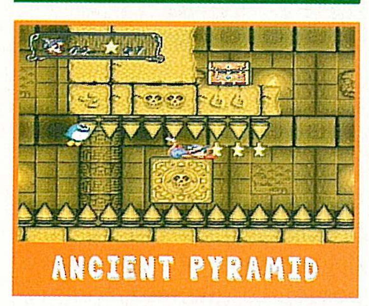

TUNNEL CHASE


LUMBERJACK FOREST

GLOBO Y NORMAL


The Punish.... ¡perdón!, PEC adoptará estas formas.


EATEN!


ANCIENT PYRAMID

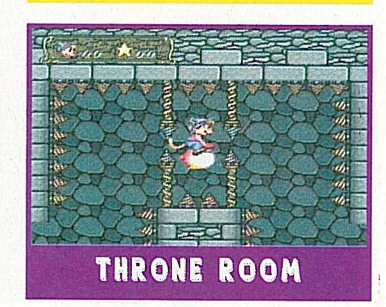

PROLOGO

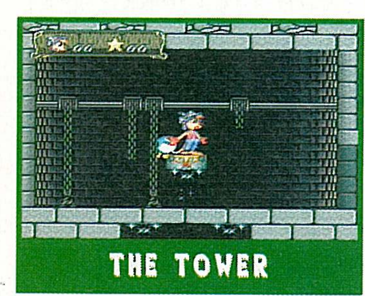

BEECROFT'S STRONGHOLD

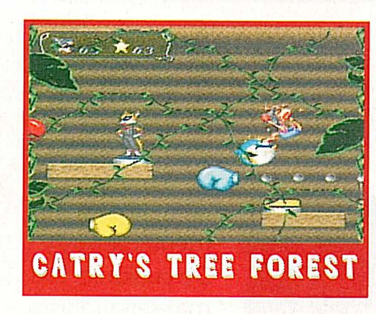

ROYAL THRONE ROOM

CHECK POINT


Un cocotazo al check-point nos evitará sufrimientos.


THRONE ROOM


THE TOWER


CATRY'S TREE FOREST


HALL OF MIRRORS

talla de los *passwords*, no habrá nivel que se nos resista.

Sólo nos queda destacar algunos de los efectos gráficos del juego que, como en el nivel *The hall of mirrors*, nos sorprenderán por su buena apariencia. Por último, destacar que cada nivel es completamente diferente al anterior en el desarrollo, introduciendo todo tipo de curiosos puzzles y juegos (por cierto, la forma de acabar con algunos enemigos como en *Catry´s tree forest* es de lo más original que hemos visto).

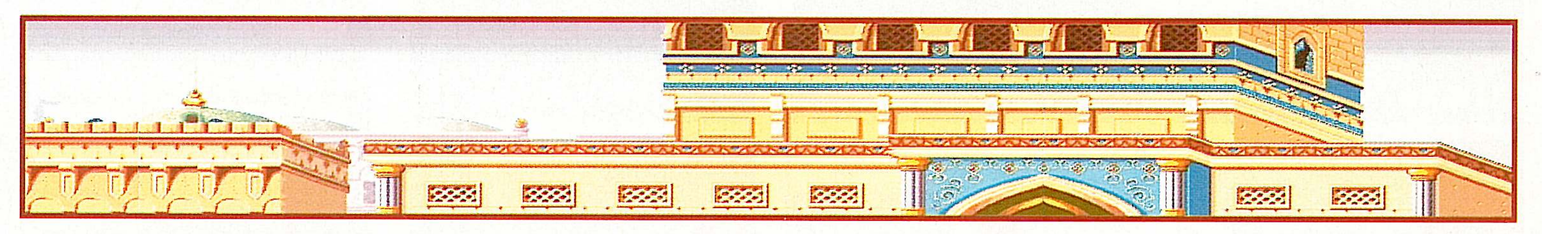

ARDY LIGHTFOOT no es una maravilla a nivel gráfico, pero por lo menos es curioso.

ARDY LIGHTFOOT es un buen juego que, lógicamente, no puede competir con títulos como DKC3, aunque resulta bastante aceptable.

J. C. MAYERICK

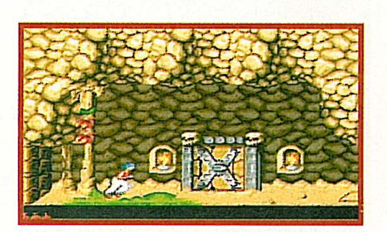


EL PRINCIPE QUE SALI

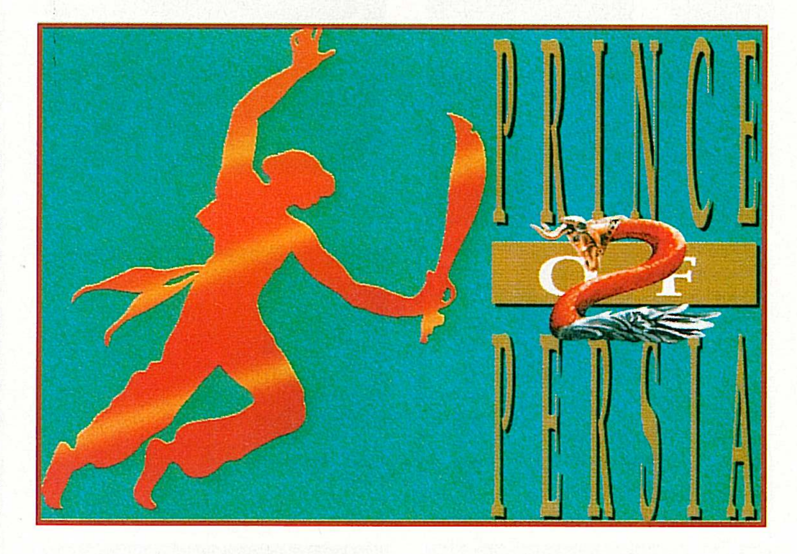




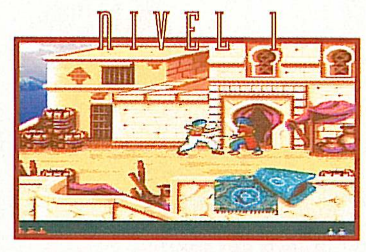
PRINCE OF PERSIA 2 es como el famoso cuento de la rana que se transformaba en príncipe pero al revés. De un juego que cosechó todo el éxito del mundo hemos pasado a una segunda parte que pasará sin pena ni gloria por Super Nintendo.



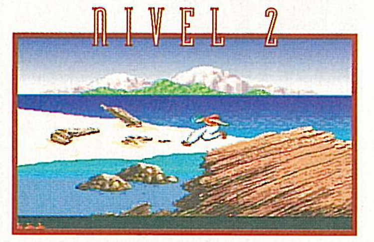
Llegar y besar el santo es algo que ocurre una sola vez en la vida. Eso es, poco más o menos, lo que le ocurrió a **Jordan Mechner**, creador de este **PRINCE OF PERSIA 2** y, como es de suponer, de la clásica primera parte con la que cosechó un éxito sin precedentes. El problema llega cuando, tras alcanzar la fama con aquella primera entrega de la saga, el mentado **Mechner** llega a creerse que simplemente con colocar su nombre al principio del juego está ya todo hecho. Tremendo error. **PRINCE OF PERSIA 2** llegó a alcanzar un cierto éxito en ***PC*** al ser uno de los primeros juegos para este soporte que utilizaba 256 colores en pantalla. Eso fue hace casi cuatro años, y lo que no es de recibo es que ahora pretendan vendernos la versión ***Super Nintendo*** de este juego, primero, cuando ya nadie se acuerda de él, y segundo, cuando su nivel técnico es ciertamente inferior con respecto a la versión ***PC*** que antes comentábamos. De cualquier forma, sería injusto no reconocer el único aspecto que esta versión conserva del original, que no es otro que el de la realización gráfica. Todo ello a pesar de que en la versión PAL que disfrutaremos aquí en **España**, el personaje protagonista se parezca más a una patata viviente que a un príncipe de **Persia** (por aquello del achatamiento que sufre el pobre). Lo que resulta imperdonable es que un juego como éste, en el que el personaje protagonista cuenta con cientos de animaciones, no sea lo suficientemente suave y fluido como era de esperar. Gracias a esto nos encontraremos con que nuestro compañero de aventuras responderá de una forma

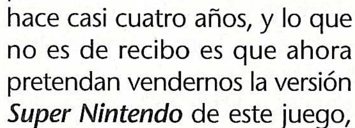


NIVEL 1

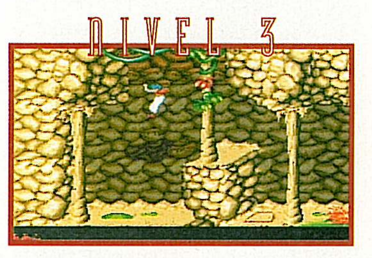


NIVEL 2

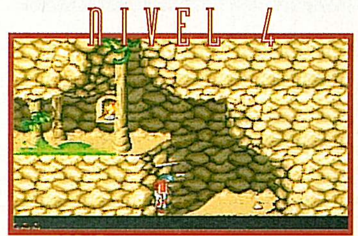




NIVEL 3



NIVEL 4











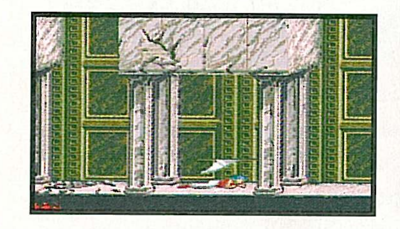


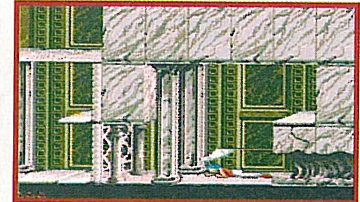


O RANA

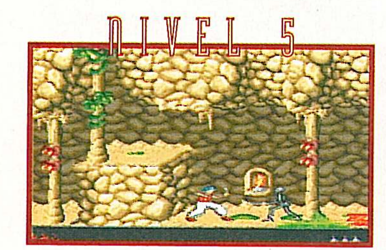


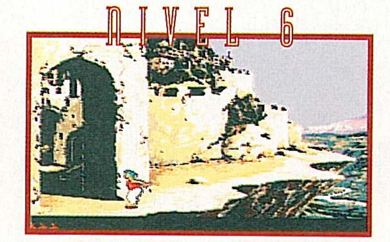


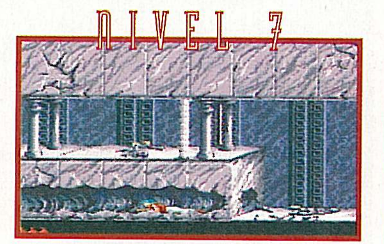






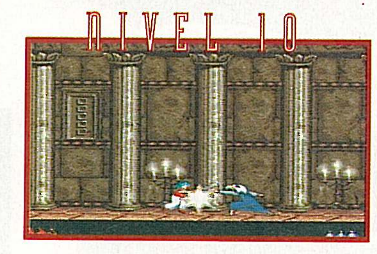




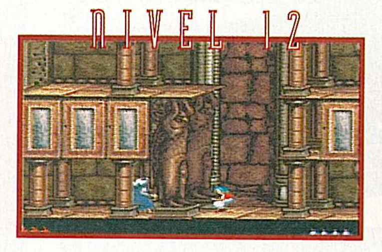


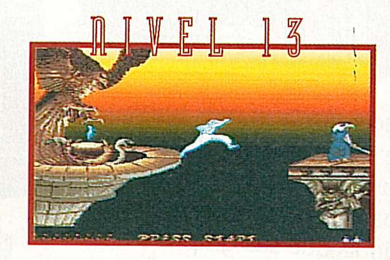


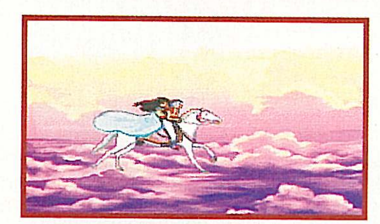


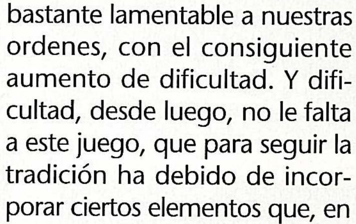






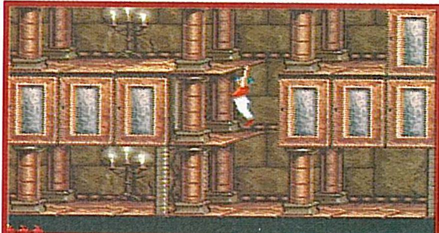




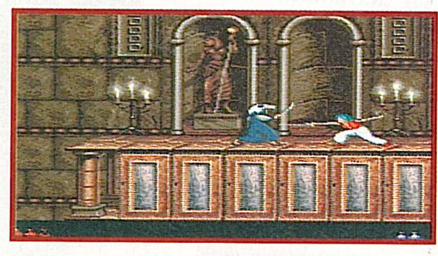


bastante lamentable a nuestras ordenes, con el consiguiente aumento de dificultad. Y dificultad, desde luego, no le falta a este juego, que para seguir la tradición ha debido de incorporar ciertos elementos que, en algunas ocasiones, se escapan de toda lógica, como ocurre en la última pantalla de juego.











J. C. MAYERICK









TITUS	
PSYGNOSIS	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	ENERGIA
FASES	13
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 84
Es de lo poco que se salva del juego, sobre todo en los primeros niveles, ya que el resto no deja de ser repetitivo.

MUSICA 77
Un intento bastante interesante por reproducir las melodías del lugar, aunque por desgracia, se queda en un simple intento.

SONIDO FX 76
Pobre, muy pobre, aunque en esta ocasión se puede perdonar al mantenerse fiel a lo que mostraban sus predecesores.

JUGABILIDAD 78
Los PRINCE OF PERSIA nunca me han parecido un prodigio de jugabilidad, y éste, por supuesto, no iba a ser menos.



78 GLOBAL
Jordan Mechner ha decidido torturarnos una vez más con su hiper idolatrada saga PRINCE OF PERSIA. Todo es cuestión de gustos, pero no creo que una dificultad excesiva y un poco preciso control del personaje sea el estandard que todos buscamos en un juego. Eso sí, si eres un fan del primer PRINCE OF PERSIA es una buena opción.

+ Los gráficos y los cinemas, un derroche de colorido poco común en 16 bits.
− La dificultad, el control del personaje y la brusquedad con que éste se mueve.

Nada encantador

Aduana



En la aduana nos espera The Punisher, al que deberemos entregarle tres espigas que previamente habremos recogido por tierras del continente sudamericano.







Final Bosses



Está claro que con las navidades hasta el más torpe hace negocio. **Titus**, que ve en estas fechas la que, posiblemente, sea la última temporada en que se puedan vender cartuchos para ***Super Nintendo***, ha decidido echar el resto y lanzar todo lo que sus grupos de programación sean capaces de producir (por muy mediocres que sean estos cartuchos). El resultado, como no podía ser de otra forma, es el que hoy tenemos en nuestras manos, un juego como **INCANTATION** que no aporta nada nuevo a lo mucho que ya hemos visto en esta genial consola de 16 *bits*. Sus coloristas gráficos no pasan del aprobado al repetirse más que los comentarios de Nemesis, y sus niveles, además de escasos, pecan de ser demasiado lineales y poco trabajados (de los *final bosses* ya no hablamos porque sus rutinas son de risa). Lo poco que se salva de este juego son sus músicas (aunque sin demasiados alardes), ya que ni siquiera la presentación del juego ha sido trabajada.

J. C. MAYERICK



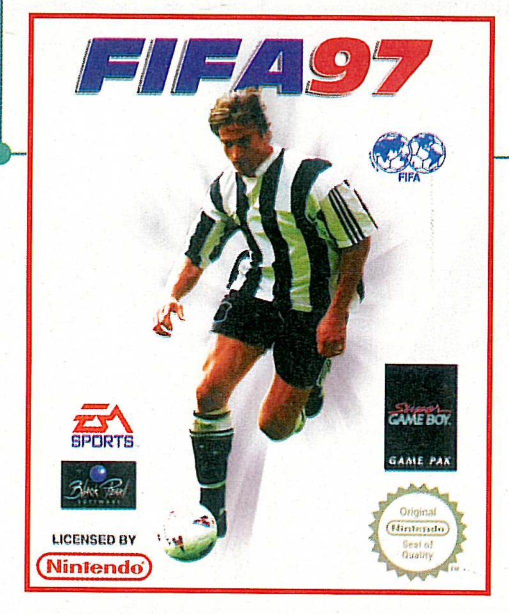






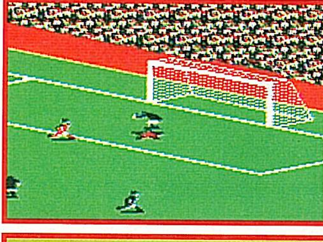


DEPORTIVO

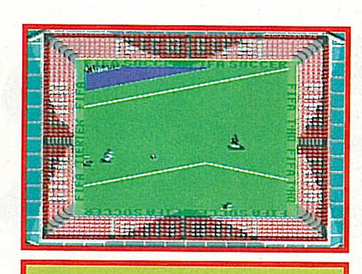


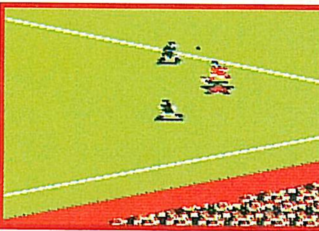
AL PATADON

La tercera entrega de la saga FIFA llega a Game Boy, saliéndose de la línea marcada para la versión del 97 en otros soportes. Su principal aliciente es una leve mejora en la jugabilidad.











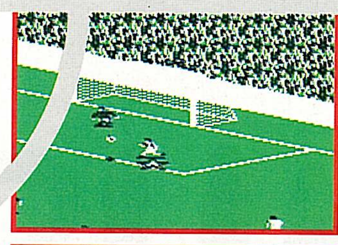
En la tercera parte de este título para la portátil de **Nintendo, Black Pearl** repite colaboración con **EA**, después de haber sustituido a **Malibu** en la segunda entrega. Sorprendentemente el nuevo cartucho se aparta de la línea marcada para otras consolas, ya que el fútbol-sala no hace acto de presencia. Sin embargo, lo que más llama la atención es la eliminación de los clubs de diferentes ligas. Este aspecto sorprende especialmente, ya que fue la principal novedad de la versión de 1996 y una de las marcas de identidad de FIFA. Otro de los aspectos recuperados de la primera parte es la inclusión de *passwords*. Gráficamente se aumentan las dimensiones del campo, se incluyen varios tipos de terreno y se mejora el *scroll* con el correspondiente beneficio para la jugabilidad.

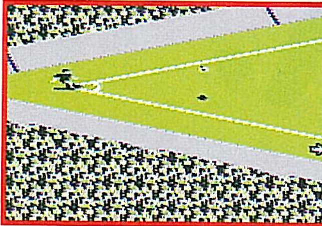
CHIP & CE





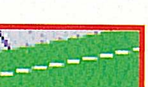


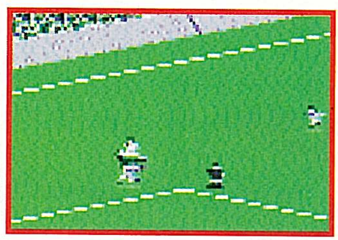


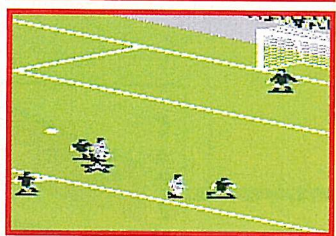




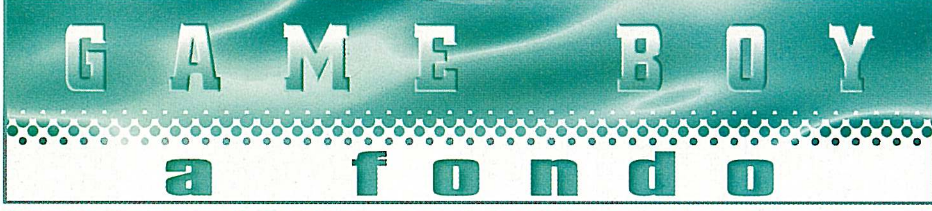




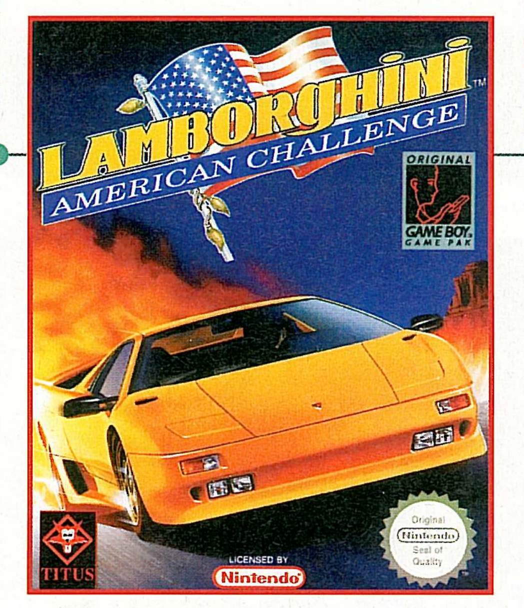








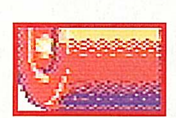
CONDUCCION



Lanzar un juego en 1996 cuando lleva programado desde 1993 es una operación arriesgada que SPACO ha querido asumir. No es de extrañar que lo haya hecho, ya que LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE es un juego que merecía ver la luz en España.



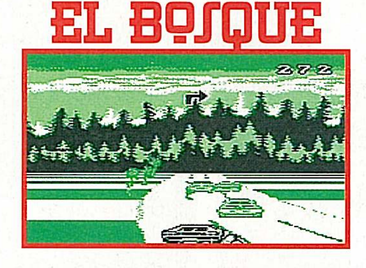


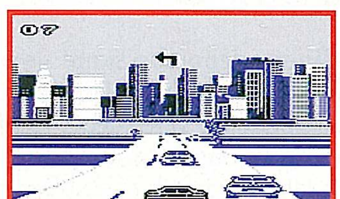
No estamos muy acostumbrados a ver alardes técnicos en la portátil de **Nintendo**, pero STREET RACER hace dos meses, y **LAMBORGHINI** en éste, nos han vuelto a demostrar que la capacidad de una consola va mucho más allá de lo que las características técnicas de ésta puedan indicar. En el caso de este **LAMBORGHINI** nos sorprende aún más, toda vez que el jueguecito en cuestión lleva ya más de tres años programado, toda una vida en este mundillo de las consolas. Así, llegaremos a ver en pantalla hasta una decena de *sprites* simultáneos (entre coches y decorados), así como un imponente fondo que variará dependiendo del nivel en el que nos encontremos. Esto no tendría ningún mérito de no ser porque el movimiento de la carretera, además de inmejorable, es un prodigio de suavidad. Todo ello, unido a la cantidad de circuitos y personajes que podremos elegir, hacen de **LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE** un título muy apetecible para los aficcionados a los simuladores y las apuestas, que de todo hay en este espléndido juego de **Titus**.

J. C. MAYERICK

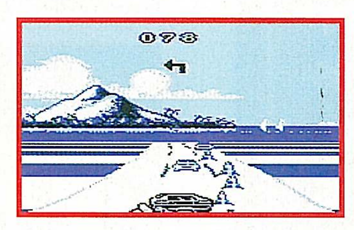
EL BOSQUE



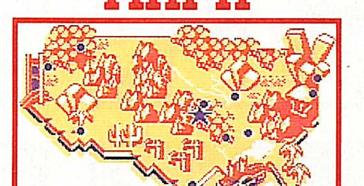
GARAJE







MAPA



E.E.U.U. no es tan grande como lo pintan en los atlas.



















A PIE DE PISTA





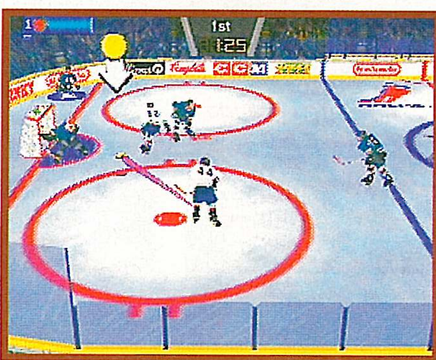

UNO DE LOS MOMENTOS MAS ESPERADOS POR LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DEPORTIVOS HA LLEGADO CON LA PRIMERA APARICION DE ESTE GENERO PARA NINTENDO 64. LA DISCIPLINA ELEGIDA HA SIDO EL HOCKEY SOBRE HIELO, CON UN FABULOSO CARTUCHO QUE TIENE COMO PROTAGONISTA A WAYNE GRETZKY, UN VIEJO CONOCIDO DE LOS USUARIOS DE MEGA DRIVE. LAS CARACTERISTICAS TECNICAS DEL NUEVO SOPORTE DAN UNA MUESTRA DE SUS IMPRESIONANTES POSIBILIDADES EN EL CAMPO DEPORTIVO, EN UN PROGRAMA EN EL QUE PRIMA LA CONCEPCION ARCADE. LA APARICION DE TITULOS SOBRE TENIS, FUTBOL O BALONCESTO HACE PREVER UN FUTURO LLENO DE HORAS DE DIVERSION.

■ J. ITURRIOZ ■





El género deportivo sigue siendo uno de los más populares dentro del mundo del videojuego. Prueba de ello es que entre los primeros lanzamientos de cada soporte siempre ha aparecido algún título sobre una disciplina deportiva. La nueva consola de **Nintendo** no es una excepción a esta regla, para lo que se ha creado WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY. Sorprende que se haya optado por el hoc-





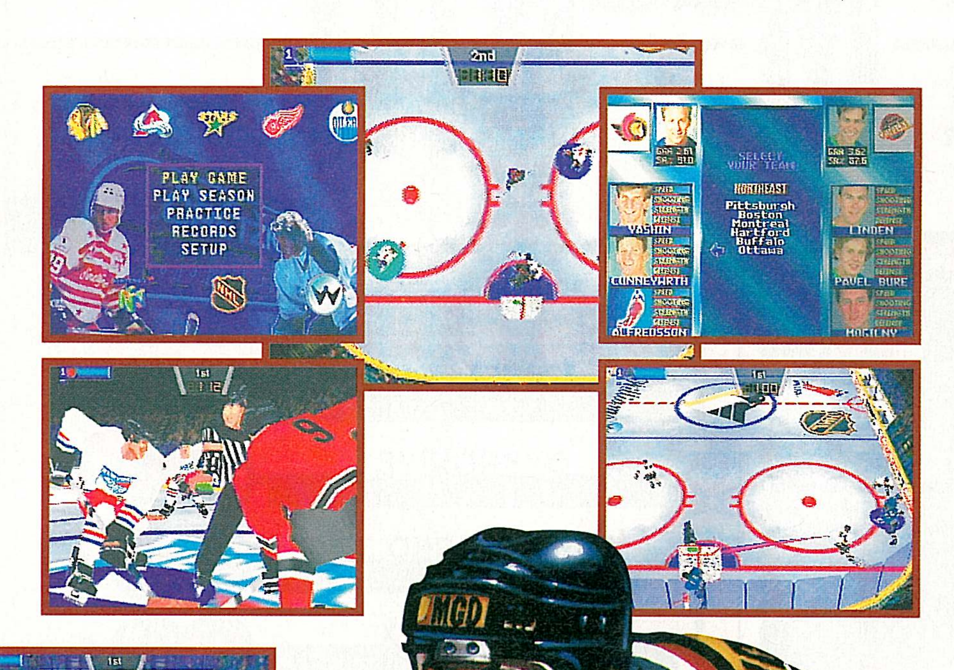






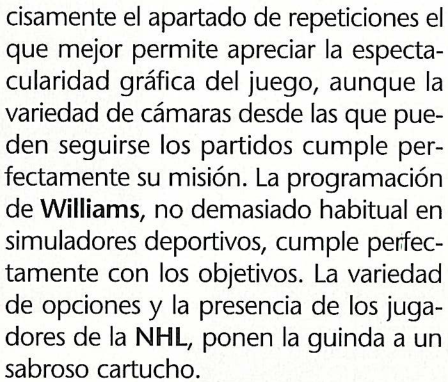






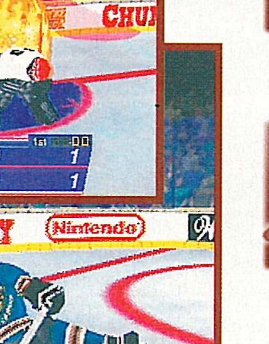








key sobre hielo, ya que, habitualmente se han empleado disciplinas con popularidad en los cinco continentes, como el fútbol o el baloncesto. Otro de los aspectos destacables es la colaboración de **Wayne Gretzky**, que ya protagonizó un cartucho para ***Mega Drive*** hace aproximadamente año y medio. Las posibilidades de esta consola en el terreno de los simuladores deportivos son puestas de manifiesto con una magnífica reproducción gráfica en 3D. Los jugadores y el campo son representados mediante polígonos con texturas y muy detallados, como se aprecia en las repeticiones desde planos muy cortos. Es precisamente el apartado de repeticiones el que mejor permite apreciar la espectacularidad gráfica del juego, aunque la variedad de cámaras desde las que pueden seguirse los partidos cumple perfectamente su misión. La programación de **Williams**, no demasiado habitual en simuladores deportivos, cumple perfectamente con los objetivos. La variedad de opciones y la presencia de los jugadores de la **NHL**, ponen la guinda a un sabroso cartucho.









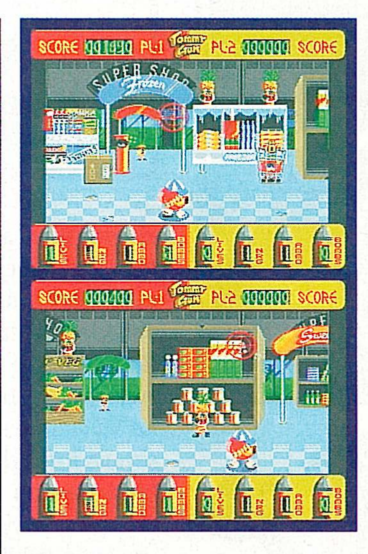


AMIGMANIA

Coordinado por THE PUNISHER

UN TOMATE ARMADO Y PELIGROSO

Mutation Software, los creadores de juegos tan carismáticos y divertidos como BUG-BASH o DOODLEBUG, preparan tras TIN TOY, su segundo lanzamiento como compañía independiente. Se trata de **TOMMY GUN**, un arcade en el que controlaremos un tomate de armas tomar. El juego es una mezcla de OPERATION WOLF y CABAL, pero en versión vegetal. Destaca un gran sentido del humor en las cinco fases que se incluyen en el juego, además de la opción de dos jugadores simultáneos. Si deseáis información sobre éste y otros títulos de **Mutation Software**, podéis encontrarla en **Internet**, en www.pureamiga.co.uk.



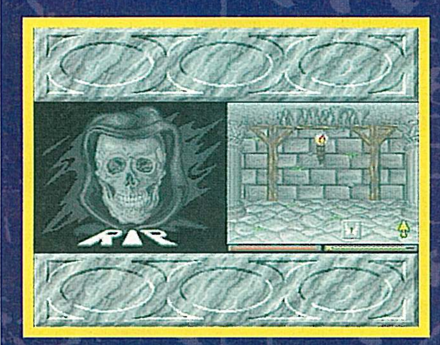
LLEGA LA COMPETENCIA PARA PC-TASK

Blittersoft y **Jim Drew**, los creadores de las tarjetas *Emplant*, han lanzado casi por sorpresa el primer emulador de *Pentium* por *software*. Este programa, funciona perfectamente en cualquier *Amiga* que posea un 68020 o superior, soporta tarjetas gráficas y emula hasta resoluciones de *SVGA*. Además es el primero que permite ejecutar programas que requieran la tarjeta *soundblaster*, aunque

KARGON



UN PASEO POR EL TERROR OCULTO



En tiempos de DOOM y otros sofisticados arcades en 3D, resulta raro que alguien quiera volver a los viejos estilos de juegos mazmorrescos, pero ACP&TCP se han atrevido a programar KARGON, un sencillo RPG que cuenta con la particularidad de que pueden participar cuatro personas a la vez. Su objetivo no será otro que salir con vida de cada uno de los niveles, enfrentándose a todo tipo de peligros y monstruos de ultratumba.

TOP TEAM 17

Juego	Género	Sistemas	Nota
ALIEN BREED	SHOOT'EM-UP	A500, CD32	92
SUPER FROG	PLATAFORMAS	A500, CD32	90
OVERDRIVE	ARCADE	A500, CD32	90
ALIEN BREED 3D	SHOOT'EM-UP	A1200, A400, CD32	90
PROJECT X	SHOOT'EM-UP	A500, CD32	90

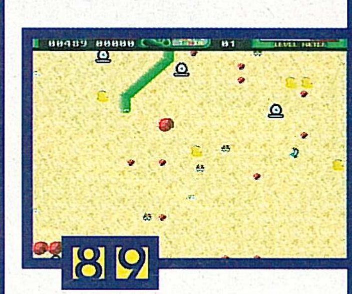
NOVEDADES



90

UROPA 2

Tal como os contamos meses atrás, ya está disponible UROPA 2, una soberbia mezcla de aventura con arcade en 3D. Si tenéis Internet, podéis conseguirlo en Aminet.

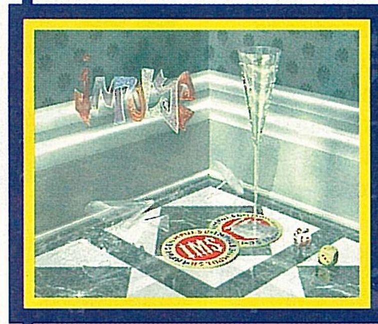


89

BRUTALTENIA

Una carrera frenética en la que controlaremos a una serpiente con muchas ganas de llegar a casa. Un acelerado y divertido arcade que supone el regreso a los clásicos.

DEMO DEL MES



STORM

El grupo Impulze es el responsable de esta genial demo que combina sorpendentes elementos y escenarios renderizados. Lo mejor, la versión de un tema de Mike Oldfield en los títulos.



A pesar de nuestra perdida provisional de páginas, este mes tenemos una sección digna de las fechas navideñas, repleta de juegos interesantes y la review de uno de los arcades más completos e impresionantes que jamás vio nuestro ordenador. ¡Felices y «Amigueras» Fiestas!



NOTICIAS

B U R N O U T

EL ARCADE MAS AMBICIOSO DE VULCAN

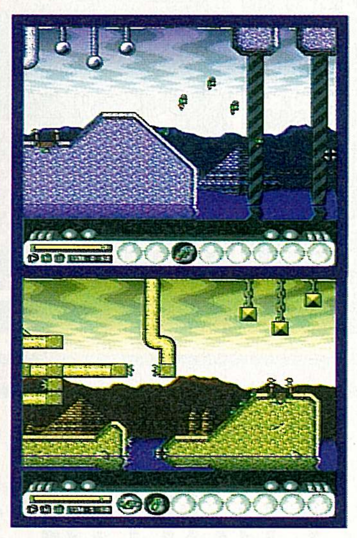


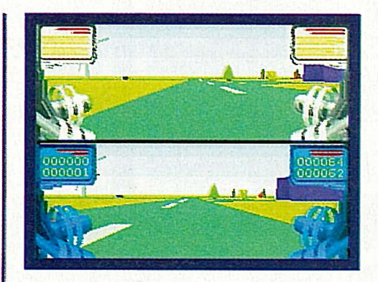
Convertidos ya en la compañía con mayor numero de juegos sólo para Amiga, este mes os presentamos uno de sus juegos más prometedores. Concebido para máquinas AGA con un mínimo de 6 megas de RAM, BURNOUT es un juego de coches que incluye gráficos en Ham 8, músicas con seis canales de sonido, varios coches distintos y la opción para cuatro jugadores simultáneos.

limitado a los 8 *bits*. La velocidad de emulación depende como es lógico de la velocidad de nuestro procesador. El mes que viene tendréis más noticias de este prometedor y sorprendente *PCx*.

UN DIVERTIDO RESCATE DE LO MAS VISCOSO

Con no pocas similitudes con el personaje de PUTTY, **Austex Software** va a darle la última vuelta de tuerca el sistema de juego LEMMINGS. En BLOBZ, seremos los encargados de lograr que unas estúpidas bolas viscosas lleguen a la salida sanas y salvas. Para ello sera necesario controlar las acciones de estos bichos, tan variadas como divertidas que van desde simples saltos hasta vuelos con sofisticados *jetpac*. El juego, como es normal, cuenta con muchísimos niveles y bonitos decorados que combinan algunos impresionantes fondos con multiples *scroles parallax*. Si queréis echar un vistazo a este juego, tan sólo tenéis que buscarlo en **Aminet**.





AQUELLOS TRONADOS Y SUS CACHARROS

Stephen Birch ha desarrollado MICROLYTE WARRIOR, un interesante simulador de vuelo con grandes dosis de arcade y estrategia en el que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos. Nuestro objetivo, derrotar al contrario. Para ello, aparte de nuestro avión, contaremos con un modo de estrategia en el que podremos construir factorías y edificaciones varias, que permitirán una modernización de nuestro armamento y aeroplanos. Además se incluye un editor de escenarios y misiones.

E N F O R C E R

TODA LA VELOCIDAD DEL MEJOR DOOM

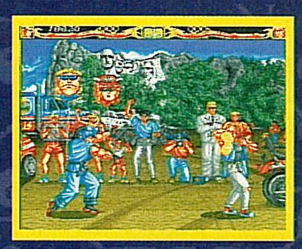


Por fin, y para asombro de los más incrédulos, alguien ha desarrollado un DOOM para Amiga, que va tanto o más rapido y suave que el genial arcade de ID, a toda pantalla y sin necesidad de aceleradora. Los autores de dicha proeza son Vulcan, que ni cortos ni perezosos, lo han programado en AMOS. Desde aquí, una vez vista la demo, os podemos asegurar que se mueve como ningún juego de este estilo hasta la fecha. Ahora sólo falta ver el juego terminado del todo.









Después de que grandes juegos como **BODY BLOWS**, **ELFMANIA** o **MORTAL KOMBAT** intentaran fallidamente recrear la atmósfera de los grandes beat´em-up, parecía que éste iba a ser un género tabú en Amiga. Pero la llegada del fenomenal **SHADOW FIGHTER** ya hacía presagiar un cambio de perspectivas. Light Shock es una pequeña compañía italiana que ha juntado lo mejor de todos las sagas legendarias de SNK en un solo juego. Ellos no tienen ningún problema en reconocer que lo suyo es una copia descarada, pero cuando un arcade tiene la calidad de este **FIGHTIN SPIRIT**, poco importa que sea una copia de algo. Los personajes del juego os recordarán a




otros tantos de Neo Geo. Así encontraremos a los primos carnales de Ryo Sakazaki, Bob Wilson o Terry Bogard, algunos incluso con sus mismos golpes y magias. La jugabilidad y el control es casi perfecto, y permite la utilización de todo tipo de mandos, incluido el de CD32. El juego estará disponible en versiones para Amiga 500, AGA y CD32. Con mejoras gráficas y sonoras para las versiones AGA y CD. El mejor.



A 1200

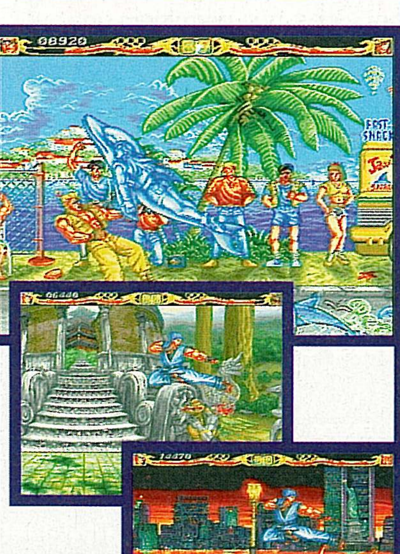
WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	5
RAM	2 Mb
INSTALABLE	SI

94	GRAFICOS
90	SONIDO
92	MUSICA
94	JUGABILIDAD

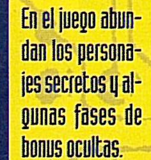
GLOBAL 94

Tomando con todo el descaro del mundo los mejores elementos de los beat´em-up más carismáticos de los últimos tiempos, estamos sin duda ante el mejor del género en Amiga.

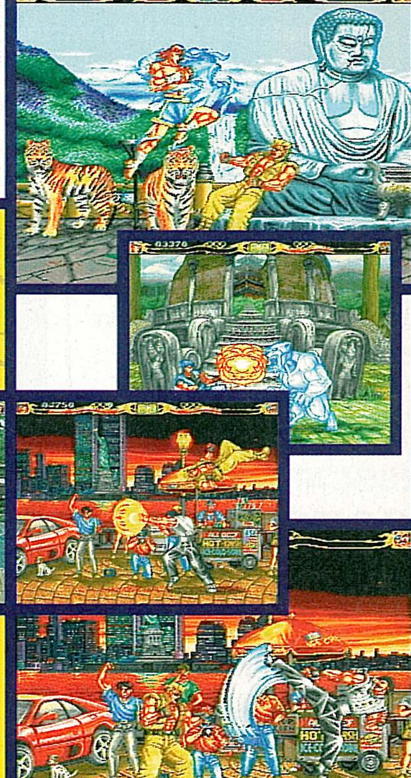
FIGHTIN' SPIRIT



Las similitudes con los beat´em-up de SNK quedan patentes en estas pantallas.

En el juego abundan los personajes secretos y algunas fases de bonus ocultas.









Cuando leáis estas líneas estaréis metidos de lleno en las fiestas o, los mas rezagados en visitar los kioskos, disfrutando de los primeros días del prometedor 1997. Muchos ya habréis adquirido vuestra consola o los títulos que os han parecido más atractivos. Pero los videojuegos no acaban en Navidades, así que escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Parece que no todos entendéis la moda de recuperar viejos clásicos olvidados en el baúl de los recuerdos de las compañías más insignes. Personalmente alabo a cualquier compañía que decida ofertar algunos de sus títulos más carismáticos y permitir a los no iniciados en esto comprobar cómo se las gastaban en aquellas épocas. Eso sí, hay alguna compilación que es casi ridícula, tanto por la selección del contenido como por la triste calidad y nula trascendencia en la historia de algunos de sus títulos. De todas formas, las buenas recopilaciones, aunque no ocupen mucho tiempo en las entrañas de vuestras consolas, sí que merecen ocupar un lugar en vuestras estanterías, ya que sus juegos supusieron un punto de inflexión entre el ayer y el hoy de los videojuegos. Os los recomiendo, pero mirad cuidadosamente su contenido, ya que algunos juegos, más que clásicos, son antiguallas casi ridículas.

16 BITS FOREVER

Feliz Navidad, nobles trabajadores. Estoy en estos momentos estudiando, pero hay unas pocas dudas que me corroen, si no te importa respóndemelas lo antes posible.

*1) Un compañero mío dice que **Saturn** y **PlayStation** son unos entremeses a **Nintendo 64** ¿No crees que son unos entremeses demasiado pesados y repetitivos?*

2) ¿Es compatible el SONIC 3D con SONIC & KNUCKLES?

*3) Según tu opinión, cuál es mejor, ¿STREET FIGHTER ALPHA 2 o DRAGON BALL Z 3 de **Super Nintendo**?*

*4) Aunque sea ley de vida, no entiendo por qué eliminar **MD** y **SNES**, ya que remitiéndome a las pruebas, para ser consolas de 16 bits han igualado en calidad a juegos de 32. Esto demuestra que trabajando con ganas, un soporte de 16 bits puede igualar a consolas más potentes.*

*5) El mismo compañero mío de antes dice que **Saturn** y **PSX** durarán sólo un par de años, y que después de **Nintendo 64** no se harán nuevos sistemas de entretenimiento.*

6) ¿Será DKC 3 tan fácil como sus predecesores?

7) ¿Se sabe algo de la llegada de FURY FURY GIRLS?

*8) ¿Cuál de estos prefieres para **Game Boy**, FATAL FURY, SAMURAI SHODOWN, TOSHINDEN o KING OF FIGHTERS 95?*

*9) ¿Ha salido algún juego en **España** en formato **SNES** de LOS CABALLEROS DEL ZODIACO?*

10) ¿A que te cansas de mi?

Oswaldo Cobra (Zaragoza)

Si estás estudiando todavía cuando leas esto, lo siento.

1) Tu compañero no tiene ni idea. No son ni pesados ni repetitivos, y mucho menos entremeses.

2) No.

3) STREET FIGHTER ALPHA 2 está a años luz del DRAGON BALL.

4) Puede haber juegos de 16 *bits* tan bien hechos que parezcan de 32, pero si esos mismos programadores trabajan



con las mismas ganas en 32 *bits*, los de 16 quedarán muy por debajo por mucho interés que se haya puesto. El *hardware* marca la diferencia.

5) Dile que se compre una bola de cristal al más puro estilo **Rappel**. No tiene ni repajolera idea de nada. Despues de ***Nintendo 64*** habra más cosas... y despues de esas otras. Es como si me dijera hace casi un siglo que el FORD T sería el último coche en salir. La evolución jamás se detiene.

6) Es un poco más complejo en desarrollo y estructura de juego.

7) Ni de coña, además es una castaña más pilonga que **The Punisher**.

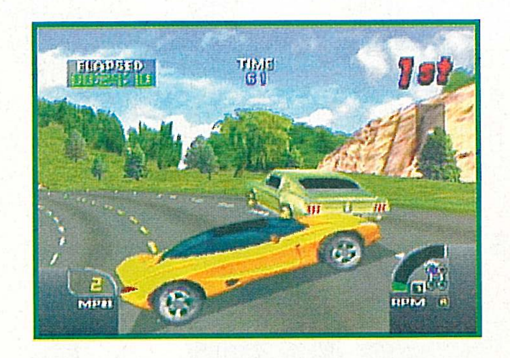
8) KING OF FIGHTERS 95.

9) No, ni saldrá.

10) Teniendo en cuenta que te he eliminado unas 10 preguntas, no mucho. Venga, nos leemos.

DIRECTA

CON THE SCOPE



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ La multitud de ofertas en la compra de consolas. .. ¡Hasta teléfonos móviles!

TEMPLADO:

■ La dificultad de elegir entre tantos juegos buenos en el mercado.

FRIO:

■ Los ataques a los videojuegos de las compañías jugueteras, tan ridículos que nos dejan helados.

FANASEGA

Hola, felicidades y megasaludos a la revista más potente de última generación jamás creada. Ahí van mis preguntas.

*1) Poseo una **Mega Drive 2**, una **32x**, un **Mega CD II** y una **Saturn** recién comprada. ¿Se acabaron mis consolas sin contar, por supuesto, **Saturn**?*

*2) ¿Qué futuros arcades saldrán para **Sega Saturn**?*

3) ¿TEKKEN 3 O VIRTUA FIGHTER 3?

4) Me encanta RESIDENT EVIL, ¿para cuándo en mi consola?

*5) Para tu gusto... ¿el TOP 10 de **PlayStation** o el de **Saturn**?*

*6) Pocos lanzamientos últimamente en **Nintendo 64** ¿por qué?*

*7) ¿Saldrá STREET FIGHTER ALPHA2 para **Mega Drive**?*

*8) Por último un comentario. Para mi gusto debería ocupar en el TOP 10 de **Saturn** DRAGON BALL Z THE LEGEND el primer puesto.*

Que paséis las mejores Navidades de vuestra vida.

Jacobo García Blanco, Marbella

Supersaludos también para ti. 1) Si estar acabado es que lleguen los juegos con cuentagotas... sí, están acabadas.

2) FIGHTER MEGAMIX, DIE HARD ARCADE, MANX TT, SONIC THE FIGHTERS, VIRTUA FIGHTER 3, LAST BRONX... etc.

3) TEKKEN 3 todavía es una incógnita.

4) No se sabe aún.

5) Ambos Top tienen auténticas joyas... Depende del día y mis ánimos.

6) Lo bueno siempre se hace esperar... No se la causa auténtica. Imagino que cierta descoordinación, ya que cualquiera intentaría sacar sus juegos ahora, cuando no hay apenas competencia.

7) No creo.

10) No soy de tu misma opinión, los DRAGON BALL no me gustan mucho. Igualmente.

PRECIOS



Saludos a mi primera revista de cada mes. Ya estoy aquí dando la lata para no variar.

1) ¿Un CD es más barato que un cartucho no, pues por qué son más caros que éstos en muchos casos?

2) ¿Por qué tanta diferencia en jugabilidad y rapidez de movimientos entre juegos europeos y japoneses?

3) RAGE RACER, ¿qué me puedes decir de él?

Me alegro un montón de que sigáis dando caña mes a mes y nos informéis de todas las últimas novedades de este mundo.

Jag Jocker (Tenerife)

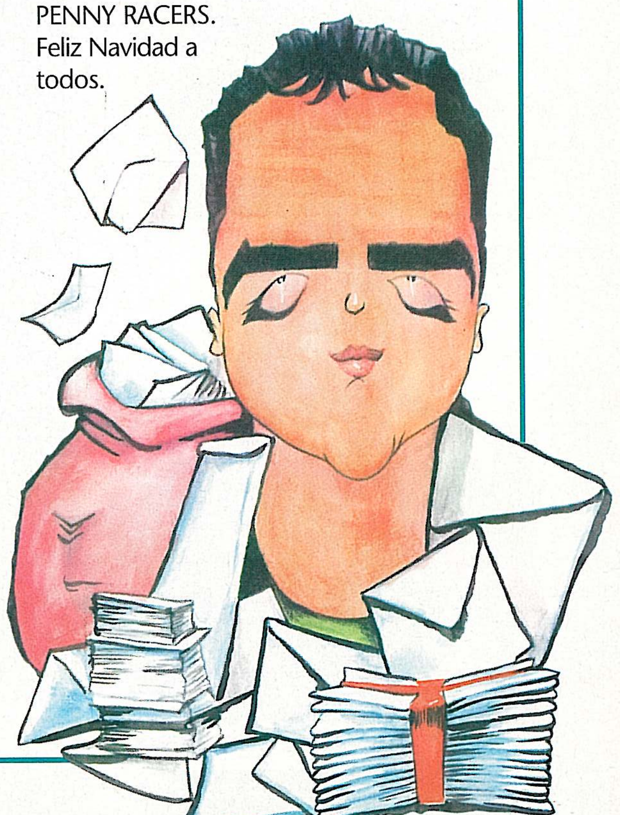
Gracias por ser la primera revista, y sigue mandando cartas, no desfallezcas.

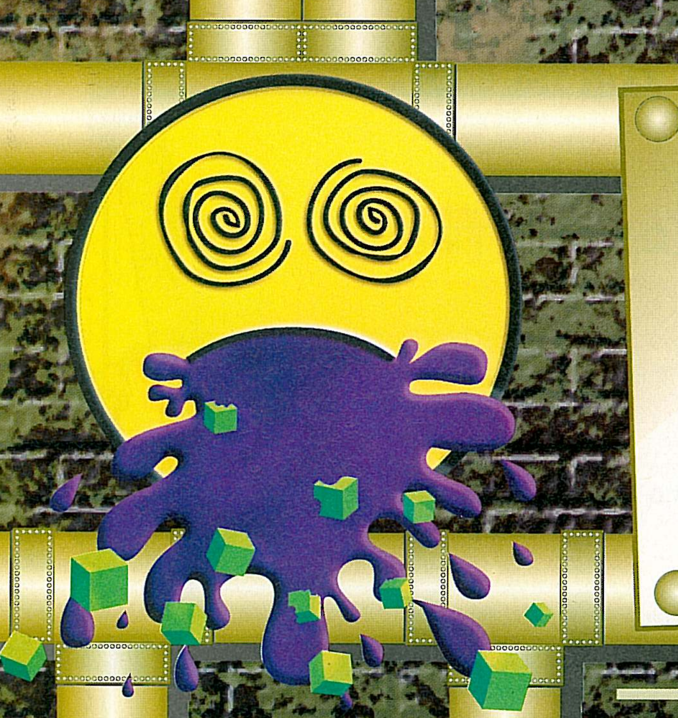
1) Por el tema de las licencias, de los derechos, de los intermediarios, los *royalties*. Los cartuchos también tenían estos gastos, pero se intentaban minimizar con tal de que salieran a un precio competitivo. Las compañías también se aprovechan del tirón de determinados títulos. Además, la competencia es brutal, y los usuarios diversificamos mucho nuestras compras, por lo que las distribuidoras deben hacer rentables sus lanzamientos.

2) Por el sistema de televisión. Además, esta diferencia cada vez es menos patente, fíjate en que cada vez hay menos juegos con franjas horizontales.

3) Pues que es una pasada, con un montón de detalles fantásticos. Es más simulador, y se puede considerar como una mezcla del RIDGE y el PENNY RACERS.

Feliz Navidad a todos.





La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!


JUAN A. PEREZ

Este mes no esperéis de mi muchos insultos. La Navidad me hace mella, y la misericordia también me afecta. Por eso muchos os defraudaréis conmigo, ya que no pienso ser, ni mucho menos, tan ácido como en meses anteriores. Eso sí, el mes que viene prometo acabar con todos vosotros, mendrugos.

SUPERGOLFO


SERGIO GUERRERO

RONALDINHA DE NUEVO

*¡Saludos de nuevo **SUPERGOLFO**! Así que dudas sobre mi identidad... ¿Cómo podría demostrarte la verdad? No sé... Tal vez el hecho de no haber puesto mi nombre completo te haya confundido, y más aún al ver el pseudónimo tras el que me escondo. En fin, soy una fanática del club azulgrana como pocas, y si me crees bien, y sino espero que con el tiempo me des la razón (te debo una foto).*
1) ¿Por qué cambiaste alguna palabra de mi carta anterior?
2) Bueno, ¿te mola o no «quien tu y yo sabemos»?
3) ¿Te pasas igual con chicas que con chicos o es que realmente tienes cierta manía por algo especial?
*4) Ahora que **José María Baquero** se ha ido a **México**, ¿irás tras él cabalgándole o buscarás por el **Titicaca** a **Michel** para que te meta mano?*
5) ¿Con qué consola te vicias más?
6) ¿Qué tengo que hacer para trabajar en un revista tan cachonda como la vuestra?
Bueno, espero haber satisfecho tus deseos y tranquilo, que volverás a ver mi letra.

Ronaldinha, Barcelona

Bueno, bueno, ya tenemos aquí a el/la culé más famosa de mi sección. Mándame alguno de tus ligueros de florecillas, sí, esos que usas en tu curro de cabaretera en el **Bagdag**, y te creeré. Mándame tu foto... a ver si consigo ahuyentar a las palomas de mis plantas.
1) Porque, aunque te parezca mentira, sufro la censura del scopeta... eso sí, apenas me cambia cosas.
2) Pues no me gusta. Es como si pones a un aficionadillo del tres al cuarto a opinar de cosas tan importantes que os pueden hacer tirar diez mil «pelas» o más a la basura.
3) Generalmente las chicas soléis ser más educadas que los necios que me suelen mandar insultos carentes de imaginación. De todas formas hay tías que son para matarlas.
4) Ya sé que sueles cabalgarte a cualquier tío que vaya vestido de azulgrana. Además no disimules, ya te gustaría a ti que alguien aparte de tu caniche te metiera mano.
5) Yo no me vicio, me entretengo. Me gustan determinados juegos, no consolas... y creo que esta es una opinión de toda la revista, no sólo mía.
6) Pues ponerte un generoso escote y depilarte el bigote. Un viajecito a **Lourdes** y a la clínica **Barragán** tampoco te vendría mal.
Bueno Ronalda, a ver si mandas la foto... Maquíllate un poco a ver si de esa forma lo resisto.

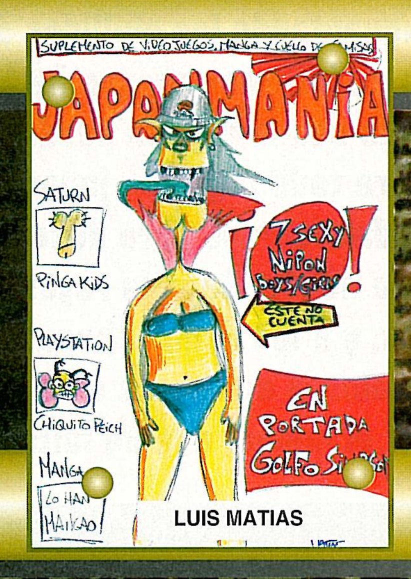
CRISTINA ME ANIMA EN LA LETRINA

*Hola **SUPERGOLFO**, soy la hermana de **Sergio Guerrero**, y te escribo porque me sentí aludida en alguna de tus respuestas. Primero debajo de la nariz no tengo vello, gracias. En otras partes de mi cuerpo quizá, pero tú no creo que sepas de qué va la cosa, ya que sabes menos de mujeres que Espinete de posturas de kamasutra. Segundo, para hacerme el amor no es necesaria la aleación Z de filtro, lo único que hace falta es ser muy hombre y dar la talla, por lo que no tengo que preocuparme por ti. Aquí tienes unas preguntas:*
1) ¿Te molesta confundir tus calzoncillos con los de tu amante hipersecreto?
2) ¿Te responsabilizas de las violaciones de gatos de tu barrio o fue tu novio poniéndote los cuernos?
*3) Al pedirle aumento de sueldo al **Scope** ¿te pagó en especias?*
4) ¿Qué posición adquieres en la taza del water?
*5) ¿Serviría de algo enviar firmas para ampliar tu sección o las usaría **Scope** como papel higiénico?*
6) ¿Qué episodio de Expediente X protagonizó la barriga del Scopeta?
*7) ¿Cuál de las cinco **Spice Girls** te gusta más?*
8) ¿Por qué te extrañas cuando te escriben chicas? ¿Te resulta raro que se interesen por ti o es que te molesta esa actitud?
Me despido ya, en verdad te he escrito por seguirte el juego, ya que no me molestan esas respuestas tuyas tan ingeniosas, y no entiendo por qué sueles ser más amable con nosotras, merecemos el mismo tratamiento que los tíos. Te aprecio mucho. Un beso (ya sabes donde).
Espero que tengas un próspero año nuevo y a ver si te comes una rosca al fin para no verte obligado a intentar ligar en tu sección. Es broma.

Cristina, el torpedo de Acapulco

Cris, bastante tienes ya con ser la hermana de **Sergio Guerrero**, pero como insistes en que me pase contigo...
Sé que debajo de la nariz no tienes vello, lo que tienes es una seta llena de pus debido a los contactos que te buscas en los anuncios por palabras de **Natura**. Deberías haber analizado a ese atractivo potrillo antes de trajinártelo. De mujeres se más que tu, pero de cenutrias amamantadas con leche de marmota caucásica, como tú, no tengo ni idea. Por cierto, no te metas con Espinete, todos sabemos que no acepto lo que le propusiste por sus principios morales. Salvad a las ballenas, decía el pobre Espi mientras huía de ti. Sí que hay que dar la talla para liarse contigo... Tu rivalizas con **Ceuta** como peor destino de mili. Ni los


THE EVA



LUIS MATIAS


ROBERTO FERNANDEZ


PABLO A. SANCHEZ

ISULTORIO interNECIO

cascos azules osarían penetrar en tu **Mato Grosso**.
1) Yo no tengo amantes hipersecretos. Mi vida amorosa es conocida y normal... No como tú, que tienes a tu novio en una jaula del zoo y aún crees que vive en una finca.
2) Otra cosa no será, pero los gatos no me gustan nada. Por cierto, tu obsesión por el tema se debe a tu lamentable aspecto o a que de pequeña confundiste el sitio por donde meter el biberón.
3) Afortunadamente **Scope** no es el que decide lo que debo cobrar.
4) Yo me siento, no como tú, que desayunas en el.
5) Tu firma tiene tanto valor como una historia noctura de **De Lucar**.
6) Desde que le pillaste por banda al scopeta su barriga no existe. Estuvo devolviendo durante meses.
7) La negrita que canta tiene un favorcete.
8) Me extraña por lo poco habitual. Y por supuesto me encanta, por eso no he hecho ni caso a tu brother.
Yo también te quiero mucho cariño, por cierto, no me babees tanto cuando me beses. Por otra parte, yo soy totalmente autosuficiente, no preciso de esta sección para aliviar mis bajos instintos, que por cierto, están muy altos.

LA JETA DE GOGETA

Hola SUPERGOLFO, ya sabes quién soy y espero que este mes tenga suerte y me contestes a mis preguntas:
1) ¿Vas a regalar camisetas con tu nombre o te vas a apiadar de nosotros?
*2) Siempre has dicho que tú no participas en la redacción de **SUPER JUEGOS** pero, ¿y otra personalida tuya?*
*3) Hasta que no me respondas esta pregunta no voy a dejar de hacerla. En MEGA SEGA eras el Megagolfo, en **SUPER JUEGOS** el **SUPERGOLFO**, ¿si fueras a otroas revistas te llamarías el Hobbygolfo o el Nintengolfo o el Golfoacción?*
*4) ¿Por qué **J. C. Mayerick** está empezando a meterse con todos los demás redactores? Es un imitador tuyo de pacotilla.*
*5) ¿Todos los redactores de **S J** sois del **Real Madrid**? **De Lúcar** e **Iturrioz** lo son.*
Bueno, espero que me contestes las preguntas y también espero no haberte agobiado demasiado con mi carta.
Julio Ernesto Martín Maldonado, Granada

Este mes te toca a ti, Julito.
1) Lo de las camisetas era una idea mía y de **Alfonso Vinuesa**. Debido a su partida se va a retrasar pero tarde o temprano espero hacerlo.
3) No trabajaré jamás en otra revista, pero supongo que me cambiarían el nombre. Eso sí, sere golfo siempre.
4) Ten en cuenta que desde que le trasplantaron papel de lija a la cara es un hombre amargado. Estoy de acuerdo contigo, le falta humor e imaginación. Lo contrario que a su novia, que la tiene de sobra por pensar que se relaciona con un ser humano, y que sus agujerosson hoyuelos.
5) No. **The Elf** y **The Punisher** son del **Barcelona**, **De Lúcar**, **Mayerick** y **R. Dreamer** del **Madrid**, **Iturrioz** es del **Atlético de Madrid**, **The Scope** es del **Racing de Santander**, y **Nemesis** es del **Mollerusa** (en serio). Yo soy de la selección española. Nunca me agobias, majete.

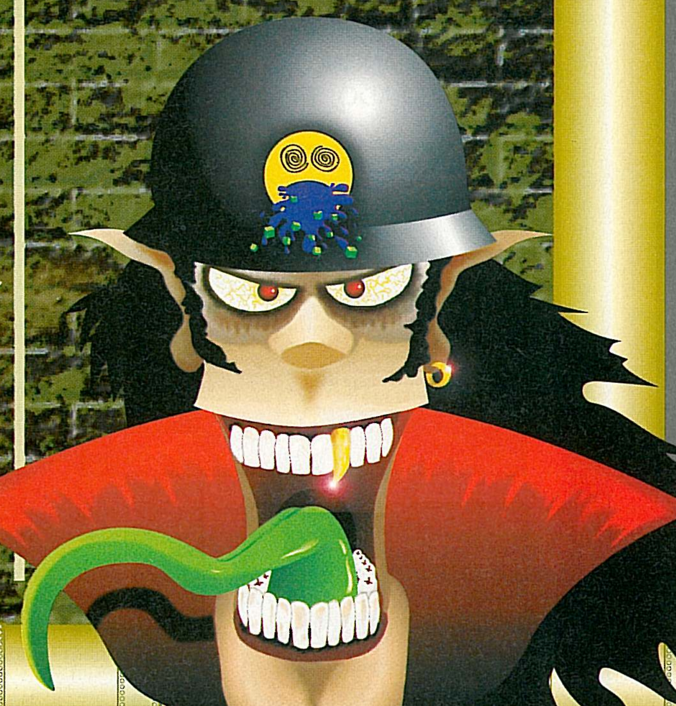
GERMANGO

Es improbable que recuerdes quien soy (sí, ese pelma que te pedía que comentaras las mejores escenas censuradas del videojuego). El mes pasado te escribí, y dicho sea de paso no salí en la revista, quizá porque en la misma carta enviaba un cupon para el concurso TEKKEN 2. Ahí van unas preguntas:
*1) ¿Qué etapa de MORTADELO Y FILEMON prefieres, la **Bruguera** o **Ediciones B**?*
*2) ¿Cómo consigue **Marcelus Wallace** soltarse del potro al que le tenían atado en PULP FICTION?*
3) ¿Por qué no es conveniente utilizar extintores de nieve carbónica en fuegos de materiales radiactivos?
*4) ¿Qué habría pasado si **Felipe II** hubiera logrado conquistar **Europa**?¿La Torre **Eiffel** se hubiera llamado Torre **Pérez**?*
*5) Si tuvieras que cambiar tu nombre, cuál te pondrías, **SUPER GOLFO**, Ultragolfo, Newgolfo, Golfo Next Generation, Ultimate Golfo, Golfo Gaiden, Golfo 64, Golfo 128?*
*6) ¿Qué juego de **SNES** prefieres, CYBERNATOR o ASSAULT SUIT VALKEN?*
Esto es todo de momento, me gustaría mandarte más cartas y quizá algún dibujo. Veremos si me publicas alguno.
Germán Ceriós Blanco, Santander

Eso te pasa por ser rata e intentar ahorrar en sellos. ¿Escenas censuradas? Es una buena idea...
1) Sinceramente las dos, el talento creativo de **Ibáñez** está fuera de toda duda.
2) Puso una foto de tu novia y se fundió todo. Es que las armas químicas en determinados momento son muy útiles.
3) Pero tío, ¿seguro que esta carta es para esta sección? ¡Y a mi que carajo me importa, necio!
4) Jejeje, si hubiera pasado eso en vez de Torre **Eiffel** habríamos puesto una plaza de toros.
5) De los que has dicho el mejor es Golfo Gaiden.
6) Se que ambos juegos son el mismo, sólo que uno es el nombre japonés y otro el europeo. El japonés conserva los diálogos y el final es sangriento, con suicidio incluido.

GOLFOMENSAJES

Super J, este mes no te he publicado por poco, me guardo tus cartas. Los de la ETA no merecen ni hablar de ellos... malditos bastardos. **Alvaro de Córdoba**, tus cartas cada vez están más cultivadas, tienes talento para esto de escribir, en serio. **Matías** y **Xoan**, tenéis menos imaginación que un ladrillo. **Carlos Menchón**, si quieres ver a las japonesas sin ropa mándame un cheque. **Jag Jocker**, colorea los dibujos, porfa. **Sergio Gracia**, el Basurero está dentro de mis proyectos. **Duo Sacapuntas** me dais pena. **Sergio**, este mes le tocó a tu hermana... y no me refiero a lo que le hizo el portero. **Manuel Mora**, me acaba de llegar tu carta. **Pablo Bellas**, tu misiva es un auténtico coñazo. **Antonio García Díez**... ¿por qué me llamas willie? **Gouki**, no has pasado el corte por poco. **David Vera**, sí que soy un cerdo. **Pablo Sánchez Nogueiras**, está bien, **SHIDAI** es un fanzine fantástico. Pero mándame un ejemplar si puedes.





Después de un año aguantando los chillidos de The Punisher, hacer cola en internet porque De Lúcar y Scope están chateando con la mirada perdida en los canales de IRC, y sobre todo jugando, jugando y jugando, sólo me quedan fuerzas para desearos felices fiestas y próspero año nuevo. Que los reyes «majos» me traigan muchan cosas, y a los demás, bueno, también. Dicharacheros y refitoleros enfilamos este final de año, con gracia y salero. Y el jamón, que no falte.

PLAYSTATION

• • CIRCUITO EXTRA Y NUEVAS MODALIDADES DE JUEGO • •



Primer paso: situáte en la pantalla de opciones donde dice práctica, clasificación y carrera. Mantén pulsado SELECT mientras introduces esta secuencia, IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, ARRIBA y DERECHA. Una vez hecho ésto podrás ejecutar cualquiera de los trucos siguientes en la misma pantalla. Modo *Buggy*: con SELECT pulsado, DERECHA, ARRIBA, TRIANGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO. Motos: con SELECT pulsado, ABAJO, ARRIBA, CIRCULO, TRIANGULO, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO. Para acceder al circuito de lava, pulsa SELECT e introduce, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CIRCULO, X. *Mad Murray*: mantén SELECT apretado, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO. Sin duda, un apetitoso bocado para los más jugones.



La pantalla inferior es el lugar indicado para realizar estos trucos. No lo olvides, clasificación y carrera.

















STAR GLADIATOR

PLAYSTATION

• • LUCHADORES OCULTOS • •



En *arcade mode*, mientras pulsas SELECT, coloca el puntero sobre Gore y presiona, G, K, G, K, A, A, A, B, B, B, G+K, y seleccionarás a Bilstein. Repite los mismos pasos hasta Gore, mueve el puntero hasta Hayato y con K, A, B, A, G, A, B, A, K, A, G+B obtendrás a Kappah. Por último, para escoger a Blood, en *arcade mode*, mientras pulsas SELECT, muévete a Bilstein y presiona G, A, G, A, G, A, ve hasta Kappah y pulsa K, B, K, B, K, B mantén apretados L1 y R1 y suelta SELECT. Blood estará bajo tu control. Para luchar en las sombras, elige un personaje y mantén pulsados ABAJO, L2 y R2 hasta que comience el combate.





SOVIET STRIKE

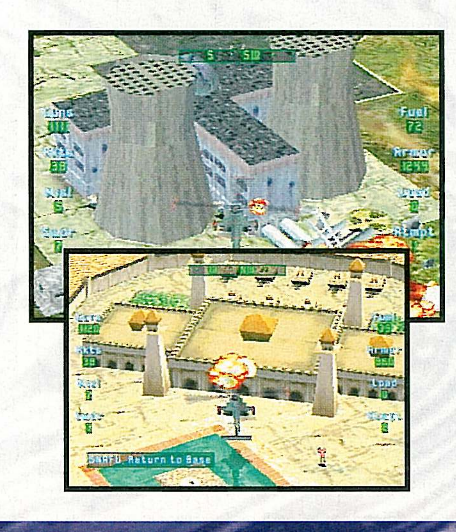
PLAYSTATION



• • PASSWORDS • •

La dificultad intrínseca de un gran título como éste... bueno ya sabéis, seguiría siendo igual de difícil si tuvieráis unos *passwords*, pero puede que a alguien le apetezca ver el principio de cada fase. Así que, ahí van, calentitos, recién sacados del horno de SUPER JUEGOS por las grasientas manos de **Mayerick** después de comer jamón.

FASE 2:	.............GRANDTHEFT
FASE 3:	.............GROZNEY
FASE 4:	.............CHERNOBYL
FASE 5:	.................CIVILWAR





Mayerick se hizo la review de este juego gracias a estos passwords. Es un negado.



WIPEOUT 2097

PLAYSTATION

• • PHANTOM CLASS, TIEMPO Y ESCUDO INFINITO • •

En la pantalla de *Set up* mantén apretados L1+R1+SELECT, y sin soltarlos pulsa, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO. La clase *Phantom* aparecerá en la pantalla de *Track/Class*. Si lo que quieres es tener tiempo infinito, pausa el juego durante una carrera. Como antes, mientras aprietas L1+R1+SELECT, introduce esta secuencia, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, desactiva la pausa y el tiempo dejará de ser un problema. El escudo infinito se consigue igual pero cambiando la combinación de botones por, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO. Vuelve a quitar la pausa del juego y ya está. Si quieres una metralleta, pausa el juego, con L1+R1+SELECT pulsados, introduce CUADRADO, CIRCULO, X, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO y quita la pausa. El arma será permanente y podrás cargarte a los enemigos a tu antojo. Para recargar energía, vuelve a pausar el juego, aprieta L1+R1+SELECT y ejecuta la siguiente secuencia, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO. En la pantalla de selección de circuitos mantén apretados L1+R1+SELECT y pulsa seguidamente CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO y CUADRADO para que se abran 8 circuitos.

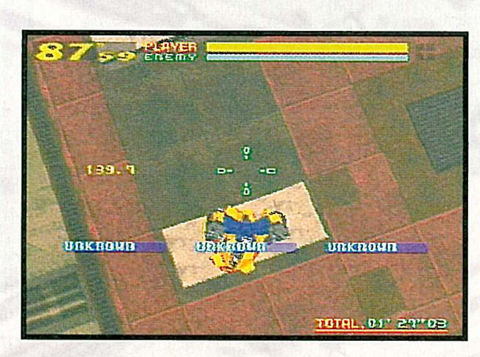
VIRTUAL ON

SATURN

• • ESCOGER A JAGUARANDI • •

Para que este personaje, uno de los enemigos más peligrosos del juego, aparezca en la pantalla de selección de robots, tendrás que acabarte el juego en modo *hard* y pulsar derecha después de Raiden. Sin embargo, hay una forma más sencilla de sacar a esta mala bestia del anonimato. En la pantalla de presentacion con las palabras *press start button*, pulsa ABAJO, L y R simultáneamente. Si tu intento ha tenido éxito, serás recompensado con un sonidillo que confirmará que el truco ha funcionado. Jaguarandi se encontrará en la pantalla de selección. Una vez dentro del juego, aprieta X, Y y Z a la vez para obtener nuevos ángulos de cámara. Si continúas pulsando los botones en el tercer ángulo de cámara, observarás como se produce un *zoom* que nos proporcionará una perspectiva más real y dramática de la dura batalla.



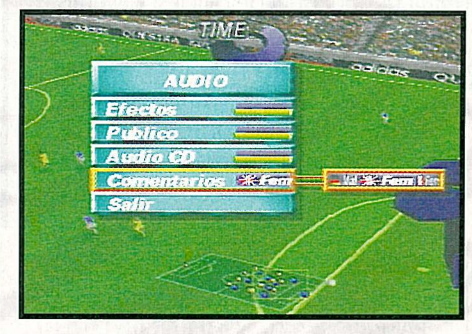


ADIDAS P.S.

PLAYSTATION

• • COMENTARISTA • •

Comienza un partido en modo arcade y visita las opciones del juego. Coloca el cursor en la opción de comentarista y pulsa CIRCULO Y CUADRADO simultáneamente. Las voces de los comentaristas masculinos serán sustituidas por la dulce y desgarradora voz de una fémina chillona emparentada con The Punisher.

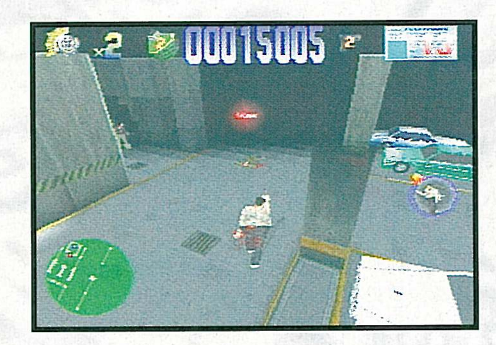


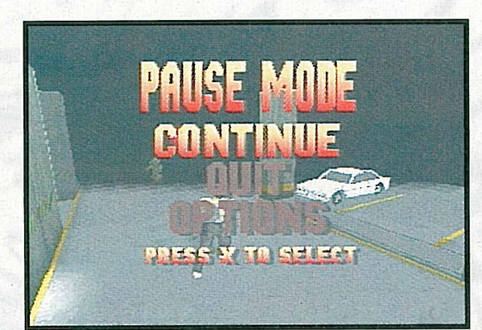
Recuerda, muchachote alegre, que deberás hacer el truco aquí.

JUNGLA DE CRISTAL

PLAYSTATION

• • FAT MODE Y BALAS INFINITAS • •





Durante el juego, aprieta START para pausar, mantén pulsado R2 e introduce cualquiera las dos combinaciones siguientes para obtener una serie de jugosas ventajas: Fat Mode, DERECHA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO. Munición infinita para la metralleta (primero tienes que encontrarla), DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, DERECHA.

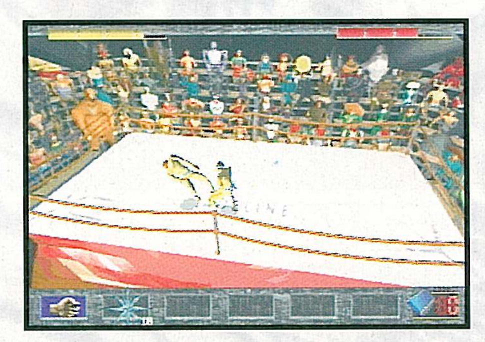


TIME COMMANDO

PLAYSTATION

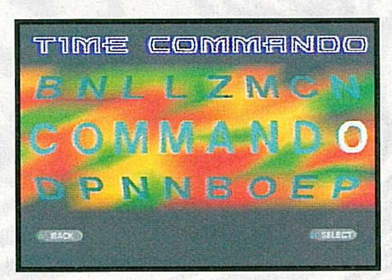
• • NUEVO MODO DE JUEGO • •

Cuando vayas a introducir un *password* prueba con la palabra COMMANDO. Observarás que has entrado en una modalidad completamente nueva de juego con luchadores preparados para batirse en un ring.





Una vez introducido el código, el juego cambiará por completo.



TRUCOS del LECTOR

IMPACT RACING

PLAYSTATION

Un jovial lector de Sagunto nos ha enviado unos cuantos *passwords* con truco para IMPACT RACING, nosotros ponemos los que le faltaban, je, je, je.

A. LUIS MAESO HERNANDEZ (VALENCIA)

I.AM.IMORTAL: Inmunidad.
LOADSOFSTUFF: Munición infinita.
ALL.TOOLEDUP: Todas las armas.
BONUS.LEVELS: Acceso a los 6 niveles de bonus.
ENDGAMELEVEL: Correr la carrera final.
RABBITBADGER: Saltar de nivel.
JOURNEYS.END: Nuevo modo de música.



**Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER**

GANADORES CONCURSO NINTENDO

Los afortunados ganadores de 1 Mochila Fun Bag y 1 juego han sido:

JUAN MANUEL CLEMENTE CONZALEZ (AVILA)
JESUS BLAZQUEZ PRIETO (MADRID)
RICARDO SANCHEZ TOSCANO (GRANADA)
LUCIA SALADO LOPEZ (SEVILLA)
ALLAN AMORES SORENSEN (ALICANTE)

Los afortunados ganadores de 1 Corta Vientos y 1 juego han sido:

OSCAR JOSE BARRANCO VELA (BARCELONA)
JORGE BERNARDO HERRERO BLANCO (MADRID)
SERGIO FARIÑAS GONZALEZ (SEVILLA)
MIGUEL ANGEL ZABALLOS GONZALEZ (SALAMANCA)
ANGELA PORTILLO GARCIA (CADIZ)
ISABEL ESPINOSA LOZANA (CORDOBA)
ALVARO BAJO PEÑA (SALAMANCA)
JOSE ANTONIO HERMIDA MUÑOZ (PONTEVEDRA)
VICTOR MORENO BELERDA (LEON)
PEDRO MANUEL MARQUEZ CALDERON (CADIZ)

El ganandor de 1 Travel Bag y un juego ha sido:

JURA LAZAR (BARCELONA)

Los ganadores de 1 Reloj y 1 juego han sido:

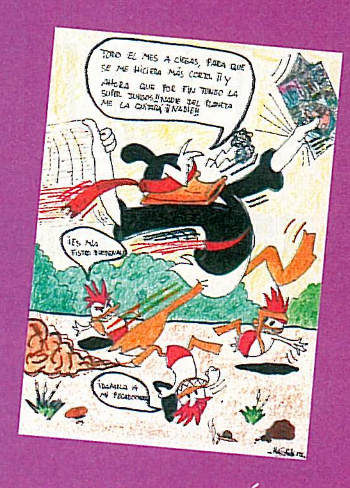
FRANCISCO GARCIA SANCHEZ PAJARES (BADAJOZ)
VANESSA SAAVEDRA JAÑA (MADRID)
ANTONIO MARTINEZ PEREDA (BARCELONA)
MIGUEL VICIANA VARGAS (ALMERIA)
VICENTE JESUS VALLES CONSARNAN (TARRAGONA)
ANTONIO JAVIER NIETO GONZALEZ (CORDOBA)
PEDRO RODRIGUEZ LOPEZ (SEVILLA)
JAJONE TAMAYO GOMEZ (BIZKAIA)
JORGE MARTIN PEREZ GONZALEZ (ALICANTE)
ADRIAN NIETO DOMINGUEZ (CADIZ)
ALVARO SAN JUAN CERVERA (SANTANDER)
JUAN MARTIN RODRIGUEZ (MURCIA)
ANTONIO JIMENEZ ZAMORA (ALICANTE)
MARCOS ALCALA GONZALO (BARCELONA)
MARIA BELEN TRECEÑO (MADRID)

LUCIA SALADO





Mº BELEN TRECEÑO



MARCOS ALCALÁ

GANADORES CONCURSO WIPEOUT 2097

Los ganadores de 1 TV, 1 juego y 1 Negcon Pad son:

YOLANDA CLEMENTE HERRERO (BARCELONA)
FERNANDO SANZ CASERIO (MADRID)

Los ganadores de 1 juego y 1 mando son:

FCO. JOSE MATA MINGUEZ (VALENCIA)
GUMERSINDO FERRO PEREIRA (PONTEVEDRA)
DAVID SIESO MONAJ (HUESCA)

Los afortunados ganadores de 1 mando Negcon Pad son:

CARLOS RODENAS (BARCELONA)
JOSE LUIS GALVEZ DE ASIS (CADIZ)
RAUL RICO RIQUELME (ALICANTE)
RAUL MARTINEZ (SEVILLA)
MARIO GONZALEZ DUARTE (CANTABRIA)